平成8年5月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第11号通巻第170号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

May 15.1996 No.170

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

わーい！創刊10周年ありがとう

1996 5.15
毎月15日・30日発売／特別定価
550yen



特別付録
B2判
スーパーリアル麻雀PVIポスター

プレイヤー・メーカー・オペレーターによる
アーケードゲーム業界座談会'96

おすすめオリジナルコンボはこれだ！
ストリートファイターZERO2

レンジ別基本攻略
サイキックフォース

打撃技の判定チェック！
ART OF FIGHTING龍虎の拳外伝

STREET FIGHTER ZERO
中平正彦先生執筆！ コミック第16回

巷で話題のニューウェーブ
- D&D®シャドーオーバーミスタラ
- ソウルエッジ
- ラストブロンクス
- ゼビウス3D/G
- 戦国ブレード ほか

強力攻略大全集
- リアルバウト餓狼伝説
- バーチャキッズ/19XX
- アクウギャレット
- ナムコクラシックコレクションVol.2
- バブルメモリーズ ほか

ニューゲームジャングル
- スーパーリアル麻雀PVI
- DEAD OR ALIVE
- わくわく7/ガンブレードNY
- E雀ハイスクール/スラムダンク2
- エースドライバービクトリーラップ

TAITO FX-1







●スリル満点の空中戦を体験できる横画面対戦アクションゲーム。
●凝った動きと映像で浮遊感を演出、プレイヤーは数々の超能力技を駆使して戦いを繰り広げます。
●全8ステージ、8セレクトキャラ(共にシークレットステージ・キャラあり)。
●初心者も十分に楽しむことができるオートガード機能を搭載。

TAITO F3 PACKAGE SYSTEM



今度のアワはでっかいぞ!

バブルシリーズ最高傑作!
アワ食わせ度No.1ゲームの
登場だよ。







Bubble Memories

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III

バブルメモリーズ

名作バブルボブルからバブルシンフォニーへ。
そして今、バブルシリーズの面白スピリッツをパワーアップさせた
最新作「バブルメモリーズ」登場! おなじみの謎解きのほか、
迫力の実写取り込みの背景画面、でかアワ攻撃や新アイテムなどを満載。
前作をはるかにしのぐスケールでお届けします。



●横画面、サイドビューのコミカルアクションゲーム。
●1P、2P同時プレイ、途中参加、コンティニューOK。
●「物語モード」(ラウンド構成80面+α)、「練習モード」(ラウンド構成10面+α)、「タイムアタックモード」の3モードを用意。




キャッチ・ザ・ハート
TAITO
未知の恐るべきパワーとは・・・
かつてない驚異の空中戦!!戦慄のサイキックバトル発動!!
AOUアミューズメントエキスポに出展され、
話題をさらった噂のCG対戦アクションゲームが遂に登場！
異なる超能力をもつ8人(+シークレットキャラ)の
サイキッカーが繰り広げる壮絶な空中戦。
時代は、素手によるシンプルな戦いから、極彩色にいろどられた
サイキックウォーズへ進化する。
まもなく8つのフォースが説き明かされる。
サイキックフォース
PSYCHIC FORCE™
目も眩む超能力対決！
CG対戦アクションゲーム!!
株式会社タイトー
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ©TAITO CORP.1996 ※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。



エンジン全開!!ゼロ2攻略開始!

STREET FIGHTER ZERO 2

ストリートファイターゼロ2

発売から約半月が経つSFZ2。今回から本格的に攻略していくぞ。OCキャンペーン、全国大会のほうもみんなよろしくね。

©CAPCOM CO., LTD. 1996
ALL RIGHTS RESERVED.

時代は今、スタートボタン

このゲームには、スタートボタンを使った㊙テクがいくつか存在する。まあ、実際はテクというよりも遊び的な部分が強い。ぜひ試してみてほしい。

勝ちポーズセレクトシステム

各キャラの持ついくつかの勝ちポーズの中から、好きなものを自由に選ぶ方法が実はあるのだ。

やり方は、自分が勝ったら、スタートボタンと6つのボタンのどれか1つ、計2つのボタンを押したままにしておく。キャラによってどのボタンにどの勝ちポーズが対応しているかが違うので試してみてくれ。

大抵のキャラは3～4種だが、サクラ（5種）やローズ（6種）のようにたくさん種類があるキャラもいるぞ。

オススメはダンの大パンチか小キックだ。やってみ。



普段なかなか見られない勝ちポーズもこれで大丈夫だね。



これは前作にもあった幻のダンの勝ちポーズ。もう余裕ッス。

スタートボタンを使った必殺技

実際のゲーム中におけるスタートボタンの使い道といえば挑発行為。中には攻撃力がある春麗やソドム、何度でも使用できるダンなど特殊なものがあるが、あくまで挑発だ。

しかし、スタートボタンを用いたコマンド技を持ったキャラがいるのだ。今わかっているのは3キャラで、いずれもコマンドは以下の通りだ。

↓↘→＋スタートボタン

リュウ

いわゆる空波動拳。CPUも使ってくるので見たことがある人も多いだろう。波動拳よりもスキがないので跳ばせるためのフェイントに効果大。



近距離でキャンセルして使い鎖骨とかどう?

ケン

ケンは前方転身と見せかけて、豪鬼のようにその場にベタッと倒れ込む。攻撃判定もなく、スキも大きいのでただのおちょくり技っぺえ。

ダン

立ち、しゃがみ、空中、ゼロカウンターと、徹底的に挑発が強化されているダン。当然この技も挑発だ。コロコロと前転。「ウラッチュー!!」(?)と強がる。竜巻コマンドだと後転になるぞ。

実はこれだけではない。さらに凄い挑発技がダンには隠されているぞ。やはりスタートボタンに関係しているぞ。



コロコロ…ん?何だ?と思わせておいて…、



「んぅるあっちゅう!!」と自慢げに叫ぶぞ。



これは何だ?スーパーコンボにしては変だが。わかる?



とりあえず意味はないと思われる。遊び技。

足払い気功拳でペースをつかめ!

対戦攻略 春麗

使える通常技も増え、なかなか強くなったみたい。

担当：GED



端に追い込み、攻めたてるのだ!

ゼロ2では、気功拳がコマンド技になっているため、中足払いにキャンセルをかけてガンガン使っていける。

理想的な試合の流れは、中足払いキャンセル気功拳などで相手を画面端に追い詰め、相手の動きを封じてしまうことだ。こうして相手の動きを限定してしまえば、春麗の基本スタイルであるチクチクとした攻めがさらに生きてくる。

足先をヒットさせた場合は、距離が開いているため連続技にならないが、このときの気功拳は万が一跳び越されてもガードが間に合うし、気功拳やゼロカウンターでの迎撃も可能だ。しかも、この間合いの気功拳にゼロカウンターを合わせられても、距離が十分に離れているため、ケンのゼロカウンターでさえ届かない。

しゃがみガードで固まっているようなら、旋円蹴も混ぜていこう。中足払いの先が当たるくらいの遠い間合いでは大の旋円蹴でなければ届かないが、小足払いが当たるくらいの近い間合いなら小の旋円蹴がいい。小は、大に比べてモーションが早いので、「跳び込み 小旋円蹴」や「小足払い 小旋円蹴」などはガードしづらく、非常に有効だ。



中足払いがギリギリ当たるくらいの間合いから、キャンセル気功拳を撃った場合、たとえ気功拳にZ・Cを合わせられても大丈夫。



リーチの長い、ケンのZ・Cでさえ届かないのだ。



ジャンプ攻撃のあとや、



小足払いキャンセルなどから、



小の旋円蹴（しゃがみガード不可）につなぐ。小だとモーションが早くガードしづらいのだ。

旋円蹴の無敵時間を利用しろ

前回でも書いたように、旋円蹴には一瞬の無敵状態が存在するため、飛び道具を抜けたり、対空技として使うこともできる。

飛び道具を抜ける場合は、引きつけてから大の旋円蹴を出すこと。相手の跳び込みに合わせ、対空技として使う場合は小。これは別に、旋円蹴の攻撃で迎撃するわけではなく、無敵時間を利用して相手の攻撃をスカしているだけだが、跳び込んだ側はタイミングが狂ってしまうため、意外に効果があるものだ。

大発見！天空脚が激強！

ゼロ2になり、意外な強さを発揮しているのが、立ち大キックの「天空脚」だ。近い間合いで跳び込まれた場合、早めに出しておけばかなりの強さを発揮する。こんな強い対空技を使わないテはないぞ。相手が遠い場合は、いままで通り立ち大パンチでOK。

相手が大パンチや大キックを警戒し、潰そうとして早めに技を出してきた場合は、ゼロカウンター（パンチ版）やしゃがみ大キックが有効だ。打点の低い技にゼロカウンターをかけても、技が出るまでに着地されてしまい、しっかりガードされてしまうので、打点が高いときに使うこと。



立ち大キックは、かなり使える対空技。早めに出しておこう。

「発頸」も強力に!

前作では、たいして判定も強くなく、立ち小パンチ（ビンタ）よりもリーチが短かったため、チェーンコンボ以外に使い道がなかったのだが、今回の立ち中パンチは違う。当たり判定が強くなり、かなりの技に勝てるようになったのだ。

例えば、こちらの主戦力である中足払いをビシバシ止めまくるソドムの立ち大キックには、中パンチで勝つことができる。中パンチで勝つためにスライディングを出してきた場合は、大足払いが有効。横方向に強い「立ち中パンチ」と、足払いに強い「大足払い」をしっかり使い分けていこう。

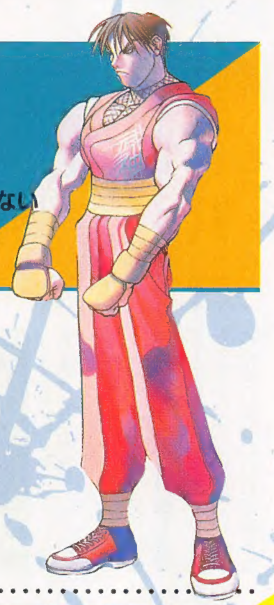
新しい判定に早く慣れよう

相変わらずの足の速さに加え、気功拳がコマンド技になったという点が最も大きな変更点だが、今回紹介したように、強くなった通常技も見逃せない。他のキャラクターにも判定の変わった技が結構あるので、早くその優劣をつかむことが重要だ。

次回は、今回スペースの都合で載せられなかった、スーパーコンボなどについても触れてみようと思う。



中足払いなどを封じてしまう、イヤなソドムの立ち大キックも、立ち中パンチで「ピシッ」とね。



むう、ニブい…

対戦攻略 ガイ

どうも「これぞ武神流」とは言い切れないもどかしさが付きまとうんだよね…。

担当：結局はまー

2ではほぼすべてのキャラがパワーダウンを余儀なくされているが、ガイとて例外ではない。具体的な戦法を紹介する前に、まずはこの変更点を細かく検証しておこう。

真・武神流は切れ味悪い!?

●ゼロコンボがない

前作でガイの攻めパターンの中核となっていた、ゼロコンボを使った連続技やしゃがみガード不可技への連携が、それ自体がなくなったことにより非常に難しくなってしまった。これは、圧倒的な手数で相手を押し込めてきたガイにとって大きな痛手である。

しかし、この手数が全く減ってしまったわけではない。実はガイのみ**立ち中パンチから立ち大パンチがゼロコンボ扱いでつながる**ので、下段の小足払いからとはいかないものの、連続技の破壊力そのものが激減したというわけではない。ちなみに獄鎖拳も威力がアップしており、相手の隙に決める技としてそこそこ使えるようになっている。

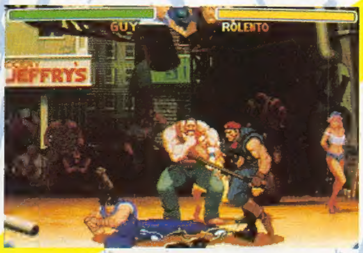


獄鎖拳だけでこの減り。剛雷脚レベル1と大して変わらない。

もう一つ、ラッシュには欠かせなかった首砕き（レバー前＋中パンチ）も、出始めと出終わりの硬直が若干長くなったとはいえ、やはりリーチが長く扱いやすい。

●キック系の技が弱くなった

まず、技の振りが全体的に少し遅い。立ち大キックはそこから通常技につながることがなく、大足払い（スライディング）は出が遅いうえに転ばないように当てると反撃されてしまう。疾駆けからの影すくいと首狩りはモーションが非常に遅く、しかもガードされると（首狩りは当たっても）やはり反撃を受ける。さらに立ち中キックにはキャンセルがかからなくなっていたりと、もう踏んだり蹴ったりだ。



目いっぱい遠くから出しても、攻撃するのはこのあたり。

ただ、技の性質そのものは、あまり目立った変更はされていない。立ち大キックが少し前進し上に強いのも相変わらずだし、中足払いが2ヒットで転ぶのもそのままだ。ほかのキャラも判定が弱くなっているので、特に打ち負けまくるというほどでもない。ここぞという時の連続技はパンチにまかせて、キックは連携重視で使おう。


ゼロコンボじゃなくても、小足からの二択は十分使える。

●武神旋風脚が弱い

出始め無敵で射程も長い、攻めに転じるためには欠かせない防御技だった旋風脚が、やはりというか何というかパワーダウン。まず、無敵時間が短い。小は前と同じ程度だが、中は小より短くなり、大はそれ以下。さらに軒並み攻撃範囲が狭くなり、具体的には小と大の攻撃位置が高くなった。**唯一中のみが足払いに当たってくれる**が、それ以外の地上技には逆に潰されやすい。もちろん対空に使うなんてのはもってのほかだ。


小だとせっかく出しても当たらない（中ならOK）。

●イズナ落としは…？

とにかく弱体化しているガイだが、ただ一つ、イズナ落としだけは前作と同じように使っていける。やはり画面端の相手は投げられないものの、起き上がりの直後に仕掛けるズルい（?）攻撃も変わらずできる。投げた後、端付近でならスーパーコンボの八双拳も入るので、一撃必殺が望めない今回、頼りになることは間違いない。

●崩山斗の追加

新技である崩山斗は、少し前転して肩口から体当たりを仕掛ける技。判定が強く出てしまえば打ち負けることはまずないのだが、出かかりの隙がやや大きいので、ダイレクトに使うのは難しい。

これが真価を発揮するのは、やはり連続技としてだろう。**大パンチにキャンセルをかければ、ボタンの強弱に関係なく連続ヒットになる。**さらにヒット後は相手を大きくふっ飛ばしてダウンさせるため、起き攻めがやりやすい。また、中にキャンセルをかければ、連続技にはならないものの、無敵技以外の反撃をことごとく潰してくれる。

ガードされた時も、どんなに深くめり込んでも必殺投げ以外では反撃されないので、旋風脚と通常技を使い分ければラッシュを続けられる。ほかの必殺技に比べると地味な技だが、その使い勝手は一番だ。

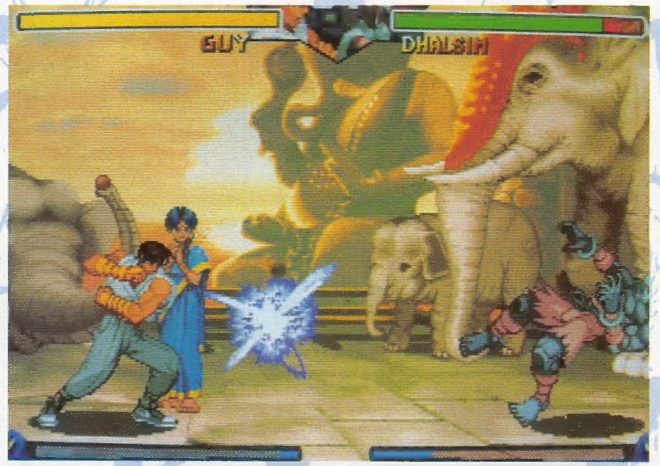

一度でも旋風脚が決まれば、向こうは手を出しづらくなる。一気に攻め立てるチャンスだ。

奥義の道は長く険しい…

大体こんな感じでまとめてみると、「普段は単発のキック攻撃で牽制しつつ、首砕きやイズナ落としで攻撃。相手が隙をつくったら、中P→大P→崩山斗の3段を狙う」といったところか。

一部では「ガイらしくない」との声も聞かれるが、変わらぬプレッシャーを与えられるかどうかは今後のやり込み次第である。


結局はコレか!?



ダルシムの手足を潰しつつ反撃。転ばせたら思いきって跳び込んでみてもいい。

ムエタイの時代が来た!!
対戦攻略 アドン

必殺技の変更点を覚え、実戦への情報を教えよう。

担当：キャサ夫



前回からアドンの変更点を幾つか紹介しているわけだが、内容としてはほんの少しであって、他にもまだまだ知っておいてほしいことはたくさんある。

そこで、今回もさらなる変更点を紹介してから、アドンの基本となる戦略も紹介していこうと思う。

必殺技とコマンドの関係

アドンの必殺技と言えば、ジャガーキック(⇩⇘⇨+K)とライジングジャガー(⇨⇩⇘+K)、ジャガートゥース(⇦⇙⇩⇘⇨+K)の3つがある。

昔に比べると、この3つの技はかなり変化した。

1つは、コマンドの変更だ。ジャガーキック、ライジングジャガーのコマンドが入れ替わったのである。技的にはジャガーキックをメインとして使うので、このコマンド変更はZERO2アドンにとってかなり好都合かも知れない。

しかし、よく使う技のコマンドが簡単になった分、それなりの技的なリスクというのができた。ジャガーキックの場合なら、状況にもよるが技をガードされたとき、相手との間合いが近いと必ず返し技をくらってしまうようになったのである。つまり、分かりやすく言うとジャガーキックには長い硬化時間ができたということなのである。



近間でガードされると何かしらの返し技をくらうぞ。

技のスピードも速くなり、コマンドも簡単になってドンドン使いたい気にはなるが、ガードされたときのことを考えて使うようにしなくてはいけないのだ。

ライジングジャガーは昇龍コマンドに変更され、多少使いづらくなった。だが、コマンドが難しくなった分、技が強くなっている。昔のライジングジャガーは相手が跳んでくるのをちょっとした先読みをして技を出しておかないと潰されていたのだ。



跳んでいる相手を中パンチで攻撃し…、



キャンセルライジングジャガーだ。これも残っているぞ。

しかし、そんな技がZERO2ではパワーアップしてしまったのだ。技的には判定が強くなっただけで、別に出始めが無敵になったなどの特殊な変化はない。が、技判定がかなり強くなったので、跳んできた相手を引き付けてからでもライジングジャガーで撃墜が可能なのである。はっきり言って、相手キャラクターがだれでも、良くて打ち勝ち悪くても相打ちなので心配は無用だぞ。

3つ目の必殺技「ジャガートゥース」はこれといって大きな変更点はない。

技モーションとしては、一度壁で三角跳びをしてからボタンの弱、強で相手方向へ攻撃するのだが、昔の攻撃はスピードが遅く、すぐに反応されて撃墜されていた。が、ZERO2では技スピードが多少速くなったために、反応されづらくなり、もし反応し反撃しようとしても技判定が少し強くなっているので潰されづらいのである。



昔はよく潰されたジャガートゥース。意外に強いぜ!!

とまあ、これがアドン必殺技の変更点である。

アドンは通常技の変更点よりも必殺技の変更点のほうが多いので、いま説明したことを必ず覚えておいてほしい。

基本攻略 間合い編

早速、対戦における必要事項を説明していこう。対戦時にまず考えるのが、「相手との間合い」である。

この間合いというのは、基本的に自分の使うキャラクターで異なるのだが、自キャラ「アドン」の間合いを説明していこう。

アドンが得意とする間合いとは、中間距離を指す。というのも、接近戦でもそれなりの強さを発揮するのだが、やはりアドンの手足のリーチがとても長いため、相手の技が届かなくてもこちらは届くということがあるので中間距離のほうが得意と言えるはず。

それでは、中間距離戦での具体的な動きを説明していこう。

中間距離戦では、当たり前だがリーチの長い技が有効になってくる。その技を幾つか挙げてみよう。

①立ち小キック
②しゃがみ中パンチ
③しゃがみ中キック
④立ちレバー前入れ中パンチ(中段)
⑤立ち大キック

と、この5種類の技が中間距離戦で色々な強さを発揮する技たちである。

①〜③までの技は基本的に相手の技を潰す性質を持っていて、足払い合戦などでは超使える技だ。

④はZERO2から新たに増えた技で、唯一の中段攻撃になっている。しかし、技スピードが比較的遅いので反応されがちな技の1つである。

⑤は今まで同様の立ち大キックで、相手の技をスカしたら蹴りを叩き込むという使い方をしよう。



新技の中段攻撃だ。少しモーションが遅いのが難点かな…。

基本攻略 固め技編

固め技とは、主に接近戦の攻撃で相手を追いつめたときに用いる。つまり、スキのない素早い技をどんどんガードさせて動けなくすることを言う。この固め技は相手にヒットすると連続攻撃になる場合も少なくはない。

前アドンは結構強い連携をもっていた。それはZERO2でも健在だ。

逆にZERO2のほうが通常技にキャンセルをかけやすく、コマンドも簡単になったのでやりやすいのである。

とりあえず、一連の動作を紹介しておこう。

●ジャンプ攻撃各種→小足払い→しゃがみ中パンチ→ジャガーキック

などが一般例として1つ挙がる。

昔はこの動作を繰り返しているだけで勝てる場合もあった。とりあえずこの連携を覚えると良いだろう。

だが、この連携にもZERO2ならではの注意点が1つある。先ほど述べたように、技が終わったあとにかなりの硬化が存在するようになった。だから、おもいっきり根元のほうをガードしまうと必ず返し技をくらってしまうのだ。



ジャガーキックのダメな当て方。投げられちまえ。

例を挙げると、ザンギエフ相手にジャガーキックの根元でガードされると、絶対にスクリューパイルドライバーで返し技をくらってしまうのである。

ジャガーキックを使う際、ガードされそうなら弱、中、強で使い分けて、なるべく相手の体をかする感じで狙うようにするのがベストだぞ。



上手なヤツはこれくらいで、ギリギリ当ててくる。



ぴかーん!サマソサマソゥ

対戦攻略 ナッシュ

性質の変わったサマーソルトシェルが大活躍のSFZ2。新技などなくても十分。このテのキャラの必殺技は常に2つと決まっているのだ。

小サマーでよりガイリックに…

ナッシュのSFZ2における変更点、それは一つといっていい。サマーソルトシェルの性質変化だ。前号、前々号でもお伝えしたが今一度しつこく、そして詳しくボタンによる性能の違いを確認しよう。

まず小サマー。空中での判定が強く、空中ガードが不可。しかし地上の相手には接近しないとまず当たらない。つまり完全な対空専用技である。

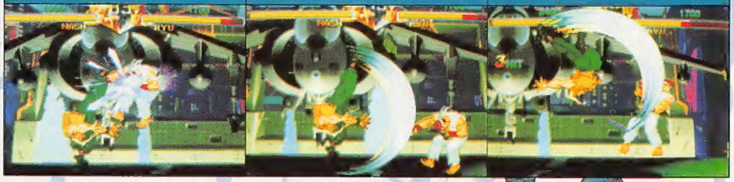
中サマーは対空技には使えないほど上方向に弱いが、横方向には強く、地上の相手に当てやすい。これは地上戦でのカウンター、つまりバクチサマー、そして連続技に向いている。

最後の大サマーは中サマーとほぼ同じだが2段技。少し攻撃判定が大きいが、一発しか当たらず相手が倒れないことがあるので、近距離での連続技や起き上がりに出す場合に使える。

この中で大きいのはやはり小サマーだ。この完全無欠の絶対対空技がナッシュの対空防御を安定したものにし、闘いのペースを握るのに一役も二役も買っている（身も蓋もない言い方をすれば、待ちやすくなっているともいえる）。

まずは状況によるサマーの正確な使い分けを心掛けよう。

小サマー	中サマー	大サマー



小サマーは対空技。早すぎると一応空中ガードされます。

中サマーは地上でのカウンター、レゾキに。横方向に強い。

大サマーは至近距離での連続技に。基本性質は中と同じ。

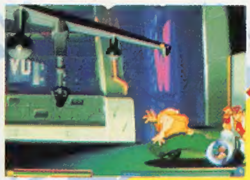
画面端に追いつめにらみを利かす

前作では、サマーソルトを対空技に使うこと自体がバクチであった。そのせいで相手を端に追いつめてもプレッシャーを与えることがあまりできなかった感がある。

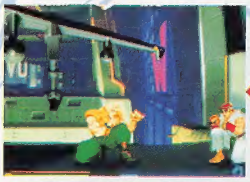
それが今回は、相手に跳び込むことを躊躇させることができるため、「しゃがんで少し様子を見る」という行動に大きな意味ができた。結果、ソニックブームを絡めて相手を画面端に釘付けにする、いわゆるカタメがかなりやりやすくなった。中足払いなどはガードされると、攻めがそこで一度途切れる。こういうときはソニックがたまったけど撃つべきか、という状態がまず訪れ、一瞬の「間」が生まれる。かつてはナッシュにとってイヤだったあの「間」…それがSFZ2では立場逆転。端に一度追いつめたら「抑止力としての小サマー」で威圧すれば、対空を用意しつつソニックをためる、というまさにガイルライクな安定した行動が取れる。端に詰めたら逃がさず殺れい（理想的目標）。



ソニックブーム、とまず撃つ。まあ基本だね。



はいカツッとね。この後が俺は昔たまらなくイヤだった。



さあアンタどうする？跳んだらバッサリだぜ。という間にソニックがたまる。至福っス。

ソバット依存度低下の兆し 通常技はこんなかんじ

通常技で今回重要なのが大足払い。中足払いより長く、意外なほど離れた相手に当てることができる。昇龍拳系の技を合わせられることもほとんどない（先を当てれば中、大足払いともに勝てる）。ただし空振りするとスキが大きいのでそこだけ注意が必要だ。間合いを把握しよう。



大足が強いのか？はたまた昇龍が弱いのか。遠ければ絶対に合わせられない。

レバー中キックのソバットは、ゼロコンボからつなげられないので使う機会が少ない、というか潰されやすい。ソニックの上から繰り出すなどして工夫する必要がある。前回は小足払いなどからつなげたため、必然的に目の前に着地する形になったが、今回は迅速かつ正確に反応されると小足払いなどで反撃されてしまうので、無理に狙わず浅めに当てるのが基本。相手の反応が遅ければクロスファイアブリッツが当たるが、潰されることも多いのでゼロカウンターを合わせるのも手だ。

通常技対空を使う場合は中パンチか中キックを間合いに応じて使い分けよう。間合いが近く、かつ早く出せるなら大キックも可だが、しゃがみアッパーだけは絶対に使ってはいけない。伸びた腕にはまったく攻撃判定がないのだ。そのかわり、中パンチはエックスガイルのそれのように、振り上げた拳の先まで判定があり、使いやすくなっている。



ソバチオは浅くいこう。当てても反撃されるので慎重に。



こんなところにも判定ができた立ち中パンチ。通常技対空の要。

SFZ&2におけるスーパーコンボの相違点

ナッシュに限らず、スーパーコンボは全キャラ共通の変更点がある。それは「無敵時間が少ない」ということである。一つ一つをチェックしてみよう。

●ソニックブレイク

これはほぼ前作通り。空中ガードされるのも同様。遠距離で飛び道具の撃ち合いになったときや、相手の足払いなどをスカす形で使おう。

●クロスファイアブリッツ

かつては足払いに弱かったが（同時に出すと負ける）、今回は立ち技にも負けやすい。かわりに、少し間合いが離れていても途中からガードされることが少なくなった（ように感じられる）。突進力が上がったのかな。

●サマーソルトシェル

対空性能が低くなった。性質は中、大サマーに近く、起き上がりに足払いなどを重ねられた場合は勝てる。リバーサル専用技っぽい。スーパーコンボ全般の吹っ飛びが大きくなったため、空中の相手に当ててもあまりヒットしなくなった（と思われる）。

その他よろーず要素

ゼロカウンターは98%くらいはキックのほうがいい。パンチの裏拳は、しゃがんだ相手にはほぼ当たらないのだ。リーチもそれほど変わらないのでパンチを使うメリットはあまりない。突進系必殺技（千裂脚、クロスFBなど）は、かける場所を間違うと負けてしまうことがあるのでその点には注意を払おう。

最後に安定コンボを…。

一番いいのは常に一つ。

●しゃがみ小パンチ→小足払い→クロスファイアブリッツである。あらゆる局面で狙えるように練習しておこう。もちろんジャンプからでもOKだ。ラストを中サマーにつなげる場合は間合いに注意。少し離れただけでもスカってしまう。「ジャンプ大→しゃがみ小パンチ→小足払い→中サマー」ですらスカりやすい。そのことを踏まえ、また攻めを継続する意味でも、ソニックブーム（大なら連続）につなげるのがSFZ2ナッシュのメインになりそうだ。



縦押しゼロコンボから光る。必要にして十分な連続技だ。

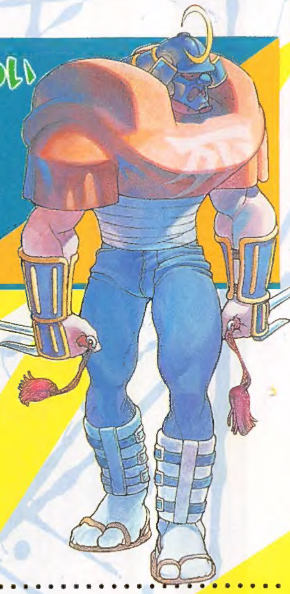
ともあれ、パワーアップしたことは疑いがない新生ナッシュ。今回は（も？）相当いいセンいってるぞ。

チェーンがないのはちときつい

対戦攻略 ソドム

前作と比べて闘い方が変わったソドム、ゼロ2における基本的な闘い方を考えてみよう。

担当：KKY-いなりん



発売バージョンの変更点

まず対戦基本戦法に入る前に、前作と発売バージョンの違いを書いていこう。

今まで本誌で書いていなかったのが、中・大キックでの投げがパンチ投げとは別の技になったことである。モーションは同じなのだが、まるで途中で投げるのをやめるかのごとく相手を離してしまうのである。そして相手にあたえるダメージも1～2ドットぐらいしかない。

今のところキック投げの使いどころは、投げたあとにスーパーコンボのメイドノミヤゲが追いうちで当たるぐらいである。前作でも投げのあとの追いうちはできたのだが、画面端近くでのみ可能であった。今回のキック投げからの追いうちは画面中央でも可能で、逆に画面端だと追いうちの数が減ってしまう。

次にゼロカウンターについて、前号でも書いたが今回はパンチとキックの2種類がある。パンチのほうは前作では小ジゴクスクレイプ（以下ジゴク）のモーションだったが、今回は中ジゴクに変わったので上方向に強くなっている。しかし足払いなどにかけてしまうとスカってしまうことが多い。



足払いにパンチでかけてしまうと、



スカってしまうことが多い。

キックのほうはモーションがスライディングで、通常技のスライディングと同じように対空として使うと着地でほとんどガードされてしまう。

ブツメツバスター（以下ブツメツ）は小の投げ間合いがせまくなってしまった。それでも中や大よりは広いのだが、前作のように小だけ異常に間合いが広いとは感じられない。

ダイキョウバーニング（以下ダイキョウ）は前作では相手に当たると、相手のスーパーコンボゲージを必要以上にためてしまったのだが、今回はそれほどでもなくなった。威力は相変わらず高いのでガンガン使っていきたいのだが、スキも相変わらず大きいのでガードされてしまったらほとんど反撃を受けてしまう。

対戦基本戦法

前作でソドムの大きな武器であったチェーンからの連続技とガード不能の立ち大キックがどちらもなくなってしまったので、今回は少し苦しい闘いを強いられそうである。

ソドムの狙いとして、まず跳びこみからの攻めが考えられる。跳びこみに使う技は威力で考えればジャンプ大攻撃、判定で考えればジャンプ小キックを使う。さらにジャンプ小キックならばめくりで相手に当てることもできる。

このジャンプ攻撃が当たったならば、しゃがみ大パンチ→大ダイキョウの連続技を当てて、ジャンプ攻撃がガードされたときは大ブツメツで吸ってしまう。ただこれだと判断がシビアなので、もう少し楽にするならば大ダイキョウを小ジゴクにしておけば、もしガードされても反撃を受けづらい。

また、ジャンプ攻撃が当たろうがガードされようが着地してから立ち中キックまでつなげて、これにキャンセルをかけてブツメツで吸ってしまうことができる。


このめくりがわりといい感じ。

前作でも小攻撃キャンセルブツメツは可能だったが、今回は立ち中キックキャンセルでもOKである。


立ち中キックキャンセルで、


吸うことができる。

地上戦ではやはり一番使えるのがスライディング、離れた間合いから出せる下段なのが強みである。しかしこのスライディングも弱体化して前作よりもスキが大きくなっているので、少しでも相手にめり込むようにガードさせてしまうと反撃を受けてしまうことが多い。よってなるべく遠間から使うのが望ましい。

スライディングのもう1つ弱体化した点が、跳びこんできた相手に対空として使うとほとんど着地でガードされてしまうようになったのは前号でも書いた通りである。

その他に立ち小・中・大キックが使える。立ち小キックは技の出が早いので、相手に固められているときなど接近戦で使える。立ち中キックは足元の判定が小さくなるので、相手の足払いなどに勝てることもある。またキャンセルがかけられるので、この技で牽制しつつ当たったらキャンセルしてジゴクやダイキョウにつなげる（反応できればのはなし）。立ち大キックも足元の判定が小さくなるので、立ち中キックと同じような使い方ができる。技自体も判定が強いので、相手の技とかち合っても勝てることが多い。

相手が少し大きなスキを見せたときは、しゃがみ大パンチ→大ダイキョウを当てるのがなかなか威力があっておすすめである

相手に跳びこまれたときの対空技は、前作からソドムの泣きどころである。一番信頼できるのはパンチのゼロカウンターなのだが、当然のことながらゲージがたまっていないことには使うことができない。



たまっていればこれでOK。

とりあえずしゃがみ大パンチも使えるのだが、跳びこみの強い相手や早めにジャンプ攻撃を出されると負けてしまうことが多い。しかし早めに反応して技を出せれば、なかなか強い対空である。

新技のシラハキャッチも対空技なのだが、技の出が遅いので早めに出さなければならない。今回はとりあえずここまで、次号に続く。

まずはコレっすね!

ストZERO2 ベーシックコンボ集

今回はZERO2におけるマスターすべき連続技を徹底紹介！

ついに発売された〝ストリートファイターZERO2〟。さてこのゲームは2といってもシステム面における様々な変更から別モノと考えたほうがいいのかもしれない。

特に前作のウリでもあったチェーンコンボシステムが排除された点にしても連続技を決めるにあたっては新たに見直す必要があるといえる。

もちろん2での新しい要素である〝オリジナルコンボシステム〟については別口で触れていくとして、このコーナーでは2を遊ぶ際にぜひマスターしてもらいたいベーシックな連続技を紹介していきたい。どれもCPU、対戦を問わず安定して使える実用的なものばかりだぞ。

威力と実用性がポイント

ストリートファイターシリーズにおける基本的な連続技としては通常技キャンセル(1段)必殺技が挙げられる。中足払い波動拳などがその代表。2でもこれは同じだ。

またZEROにおいてはチェーンコンボシステムによりさらにそれを発展させた小足払い×2↓アッパーキャンセル波動拳といった連続技などが存在したが、2ではこういった連続技はほぼ不可能であるため、ヒット数よりも威力重視のものをピックアップした。

ではさっそくキャラ別の解説に入ろう。

・リュウ

リュウのお薦め連続技はジャンプ（以降J）大K↓中足払いキャンセル大波動拳。シリーズ伝統ともいえる安定連続技だ。ゲージがたまっているなら真空波動拳にしてもいい。

またリュウ、ケンそして豪鬼の3キャラは目押しでしゃがみ中Pを2発連続して決めることができるのだが、波動拳の性能が優れているリュウはJ大キック↓しゃがみ中P X2キャンセル大波動拳といった荒技も可能だ。

・ケン

J大P↓ニュートラル立ち中K（一段目のみ）キャンセル大昇龍拳が安定。またしゃがみ大Pからでもキャンセルのタイミングを早くすればほとんどのキャラに決めることもできる。ちなみに昇龍拳を連続技として用いるなら思い切って大にしよう。小のほうが横方向の判定(移動距離?)が短いためつながりにくいからだ。またスーパーコンボを大昇龍拳の代わりに使うなら烈破にしよう。2の烈破は威力が高い。

・ナッシュ

J大or中KVしゃがみ小P↓小足払いキャンセル中or大サマーソルトシェル。これは前作で用いた連続技からしゃがみ小Pを1発減らしたモノなので特に注意する点は少ないだろう。

ただし跳び込みがヒットする位置によってはサマーが決まらないので、この場合は大ソニックブームにする。またクロスファイヤーブリッツにするならしゃがみ小Pを2発(前作での連続技)でも可だ。

・春麗

春麗は通常ならJ大K↓中Pキャンセル大気功拳、スーパーコンボを使うならJ大K↓小PX2↓小Kキャンセル千烈脚（↓天昇脚）といった使い分けが重要。

ただし春麗でゲージを使用するならJ大K↓オリジナルコンボという連続技の方が高ダメージを期待できるかもしれない。

・ガイ

前作ではガイの連続技といえば疾駆け（影すくい）を交えたモノがメインだったが、2では弱体化した。それに代わり新技の崩山斗を用いた連続技、J大K↓中P↓大Pキャンセル崩山斗をねらおう。崩山斗をスーパーコンボの武神剛雷脚にしてもいい。

・バーディ

バーディの連続技はJ大K↓小足払い（orしゃがみ大P1段目）キャンセル小ブルヘッドと前作のモノと大差はない。ブルヘッドをザ・バーディに代用可能という点でも同じだ。

・サガット

サガットでマスターすべき連続技は2つ。J大K↓大タイガーブローといった超簡単なモノと、J大K↓しゃがみ中Pキャンセル大グランドタイガーショットの2つだ。余裕があればグランドタイガーの代わりにタイガーレイドにしてもいい。元から連続技に乏しいサガットはこれらのモノでも十分だろう。

・ローズ

J大K↓しゃがみ大Pキャンセル大ソウルスパイラルでゲージ3分の1ほどのダメージを与えることができる。またZEROカウンター↓しゃがみ中Pキャンセル小ソウルスパイラルも重要。

さてスーパーコンボゲージは主にソウルイリュージョンに使う。これを用いた連続技としてはスライディング（くぐり）↓しゃがみ大Pキャンセル大ソウルイリュージョンがある。スライディングの代わりにめくりJ中Kからでもねらうこともできるぞ。

またレベル3に限ってはJ大K↓しゃがみ小P↓しゃがみ中Pキャンセルオーラソウルスルーがきまる。ただし実用性は低いので注意。

・アドン

アドンも前作と同様に連続技に乏しいキャラの1人。

正面からはJ大K↓ライジングジャガーかしゃがみ中Pで安定といったところ。めく



ガイは（J大K→）中Pから、



大Pキャンセル…、



崩山斗がベター。マスターせよ。



ローズはソウルイリュージョン付け中スライディングでくぐり、



しゃがみ大Pキャンセル…、



大ソウルスパイラルで5割減らせる。

りからならしゃがみ中Pキャンセルライジングジャガーが一部のキャラを除いてつながる。

また正面からJ大K↓しゃがみ中Pキャンセルジャガーバリードアサルトといった連続技も可能だ。

・ソドム

ソドムは通常J大K↓しゃがみ大Pキャンセルダイキョウバーニングをつかう。ちなみにスーパーコンボのメイドノミヤゲもつなげることが可能だが、跳び込みからつなげると3発目をガードされてしまうので、ここでつかうのはもったいないといえる。

・豪鬼

豪鬼は基本的にリュウ、ケンと同じ連続技をつかうことが可能だが、ここは豪鬼らしい連続技J大K↓しゃがみ大Pキャンセル中竜巻斬空脚↓小豪昇龍拳をお薦めする。

・ベガ

ベガの連続技はダブルニープレスが弱体化してしまったので多少使いづらくなっている。前作で猛威を振るっていた中足払い↓ダブルニープレスはできなくなった。ただし、スーパーコンボなら入る。

よって威力を重視するのであれば、跳び込み大K↓立ち大K↓大ダブルニープレスの4段がオススメである。立ち大Kは1段目をキャンセルしてから行なうこと。ジャンプしてすぐタメれば間に合う。

・ダン

J大K↓しゃがみ小P↓小足払いキャンセル大我道拳が基本。スーパーコンボゲージを使うなら真空我道拳にしよう。ダンはやはりキツイか。

・ロレント

新キャラの1人、ロレントはJ大K↓しゃがみ小P（or中足払い）キャンセルパトリオットサークルが安定連続技。他に有効と思われる連続技はないが、威力・実用度からいっても十分といえよう。

・元

元は喪流、急流の2つの流派それぞれに連続技があり、前者はJ大K↓しゃがみ小P×2キャンセル百連勾やJ大Kから小P↓中P↓しゃがみ大Pのチェーンコンボを利用した4段攻撃、後者はJ大K↓しゃがみ小Pキャンセル大蛇穿といったものが実用的だ。

またスーパーコンボなら前者のJ大K↓しゃがみ中Pキャンセル惨影or死点咒がつながる。これも実用度の点でかなり有効だ。

・ダルシム

迎撃を主体としたダルシムはやはり連続技がレバー後ろ入れJ大P↓しゃがみ中Kキャンセル大ヨガファイヤーと乏しい。しかしヨガインフェルノもしゃがみ中Kからつなげることができるのでさほど不都合は感じないだろう。

・ザンギエフ

投げキャラのザンギエフも連続技についてはあまり高望みしないほうがいいだろう。というのも正面の跳び込みからは中K（中足払い）もしくは目押しのレバー真下大足払いしかつながらないため。

ちなみにめくりボディプレスからならしゃがみ小Pが最大4発までつながるが、ここは素直にスクリューをねらったほうがかしこいといえる。

以上ここまで各キャラの基本的な連続技を一通り紹介してみた。ぜひマスターして今後のプレイに役立ててもらいたい。



立ち大キックの1段目にキャンセルをかける。



そして大ダブルニープレス。わりと減る。



急流ならJ大K↓小Pキャンセル…、



大蛇穿を狙っていこう。

名称も募集中!

空中コンボ

普通のコンボじゃつまらない。威力はなくとも空中コンボを狙え。

担当：ギィ

ゼロ2といえばオリジナルコンボだが、ゼロといえば空中コンボ。ゼロ2においてもそれは残っている。できなくなったものもあるが、ゼロ2になってできるようになったものもある。



このくらいポーズのときに空中多段技を当てるというのが空中コンボの基本。

そしてゼロ2で登場した新キャラにも空中コンボを持つキャラもいる。

まずは旧キャラについて簡単に入らなくなったものと、新たな空中コンボを紹介していこう。

空中コンボ・旧キャラ編

●リュウ
真空竜巻からのすくい突き(ジャンプ中パンチ)が入らなくなってしまった。残るは大足キャンセル真空竜巻だけ。

●ケン
大足払いキャンセル烈破or神龍拳は相変わらず。ヒット、ダメージ効率からいうと、神龍拳のほうが遥かにお得。

●春麗
彼女も相変わらず、千裂脚からの天昇脚、覇山天昇脚、気功掌が入る。今回は覇山よりも気功掌を使っていこう。ほかにもイロイロできる。

●ナッシュ
ナッシュの空中コンボといえばこれ、クロスファイアブリッツ・ダブルサマー。比較的入力も簡単でイイ感じだ。

●ガイ
画面端近くでの武神イズナ落としから武神八双拳が決めやすくなった。そのかわりキック投げからの八双拳はできなくなった。



画面端では逆にイズナ落とし自体が入らない。

●ソドム
キック投げから、メイドノミヤゲが空中の相手に対してヒットする。画面端以外でなら全段ヒットするぞ。

●アドン
ゼロでお世話になった、対空中パンチキャンセルライジングジャガーは健在。しかし今回はあまり狙う必要はなさそうだ。

●ローズ
大足払いにキャンセルがかからなくなったため、ここからの1LvASスルーはできなくなった。画面端でのソウルリフレクト・1～2LvASスルーは可能。

●豪鬼
滅殺おじさんの空中コンボはほぼゼロのまま。大足払いキャンセル小竜巻・豪昇龍(滅殺は入らない)も可能だ。

また、ソドムに対してのみ百鬼豪斬が画面端でヒットすれば豪昇龍、竜巻、滅殺豪昇龍での追い打ちが可能だ。

残るバーディ、サガット、ベガ、ダンの空中コンボは今のところ見つかっていない。特にサガットはタイガーレイド・タイガーブロウが、ダンは断空脚→晃龍烈火が入らなくなってしまったのはさみしい。

空中コンボ・新キャラ編

さてお次は新キャラの空中コンボの紹介といってみよう。

●ダルシム
大足払い→ヨガインフェルノ
大足払いはスライディングではなくレバー入れ。これにキャンセルをかけてヨガインフェルノで空中コンボになる。ただし入るのは春麗、ソドム、バーディの3キャラのみ。しかも相手を引き寄せてしまうため、どのレベルで使っても春麗には3ヒット、ソドム、バーディには2ヒットしかない。

残念ながらヨガストライクはローズのソウルスルーと異なりくらい中の相手を投げることはできないため空中コンボにはならない。ザンギのエリアルロシアンスラムも同様。残念。

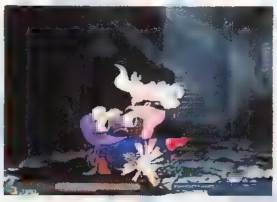


大足払いにキャンセルをかけて、浮いたところへ、

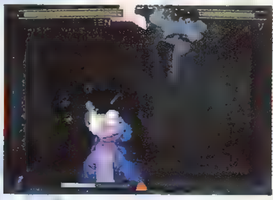


インフェルノ。でも頭上を跳び越えて吹っ飛んでいってしまう。

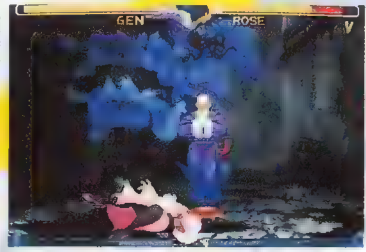
●元
(急流で)しゃがみ小K・蛇咬叭
しゃがみ小Kにキャンセルはかからないが、すぐに入力すれば蛇咬叭が入る。画面端でなくとも可能で入力もわりと簡単、威力もあるので「急流」元の切り札だ。



急流のこの下小Kを当て、

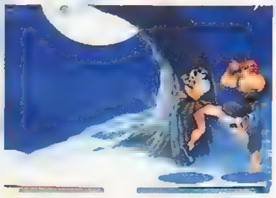


硬直が切れると同時に入力、

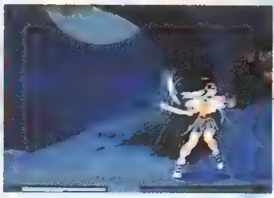


見事空中の相手をキャッチ。元にしかできない芸当だ。

●さくら
春風脚(空中ヒット)・乱れ桜
春風脚の小、中、大いずれでも画面端で下り部分を空中の相手に当てれば着地と同時の乱れ桜が空中コンボになる。条件はいっぱいあるがわりとありがちな状況なので、実戦でも狙っていけそうだ。



ジャンプしようとして空中で春風脚をくらってしまうのはよくあること。



着地で光れば、



「せーのぉ、たー!」1、2Lvで4～5ヒット、3Lvでは最後まで入らない。

一通り現時点で発見されている空中コンボを紹介してみた。しかしまだまだ量も質もちょっとさみしいのでいろいろと自分でも試してみよう。

これだっていう空中コンボを見つけたらぜひ、ゲーメスト編集部まで。誌上で紹介するぞ。

時代は今まさにオリジナルコンボ
O.C.M.設立
オリジナル コンボ ミッショネルズ
＝手作り連続技の伝道師

みんな、オリジナルコンボは使っているか？今の流行はやっぱり"オリジナルコンボ"。春麗やさくらは最後に挑発を入れるのがオシャレだぞ。



担当：O.C.M.-ジョッキー★笹岡

決めろ!今必殺のオリジナルコンボ

さて、今回はまず、オリジナルコンボがいかに有効で、威力が高く、一撃必殺技であるか?を説明していきたいと思う。

今回の「ゼロ2」では、スーパーコンボL3の威力が全体的に低くなっているので、相手の体力を一気に奪って一発逆転したいのなら、オリジナルコンボを決めるのがいいぞ!

ここに紹介してあるコンボの中には、ロレント、元、春麗などのキャラで、満タンから一気に8割くらい奪えるような超破壊力を秘めた連続技が紹介されている。

これらのOCをキミも極めて、キミもOCマスターとなるのだ!

OCで浮かせる重要性

オリジナルコンボ中は、相手を吹っ飛ばす技（浮かせる技）は、そのほかの技よりも比較的攻撃力が高い。ということは、前回のOCコーナーで紹介した。

オリジナルコンボを作っていくときに、まずはこれに倣って、相手を浮かせてから色々と技を入れていくようにしてみよう。

相手を浮かせる理由にはもう一つあって、"コンボをつなぎやすい"という利点もある。

OC中は、相手が浮いているときに、通常技でも必殺技でも何でもかんでも空中コンボにつながってしまう。なので、空中の相手を高く浮かせてポンポンとお手玉状態にして、いろんな連続技がつなげるようになるのである。



浮かせて空中コンボがOCの基本。

これは利用しない手はない。OCを入れるなら、まずは相手を浮かせることから始めていこう。

ただ、例外として、浮かせてしまうと減らせられないキャラもいるので、そこは臨機応変に。

コマンド投げについて

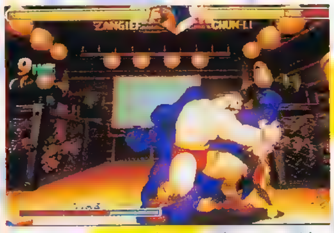
OC中は、通常の投げ技は入れられない。

しかし、コマンド投げに限り、"相手がくらっている状態に限って"投げることが可能である。

この場合のコマンド投げは、事実上の連続技になっているので、相手は逃げられないぞ。

さらに、OCが終了する寸前に吸えば、OCが終わってからその投げのダメージが加わるので、OC+αのダメージが与えられるというわけだ。

ザンギ、バーディーの2キャラで確認。



相手のくらいを投げることができるのだ。

威力の高い必殺技をいかにしてつなぐか?

さて、OC中に浮かすことに成功したら、今度はできるだけ威力の高い必殺技を、どれだけたくさん入れることができるかが課題だ。

各キャラクターともに、何かしらの威力の高い必殺技を見つけだして、それでお手玉にしよう。だいたい、昇龍拳系の必殺技の攻撃力が高いぞ。

このときのポイントは、どれだけつなぎやすいか?と、当てたときに時間がかからないものが良い。時間がかかるとそれだけ入る数が少なくなるからである。

連続で何回もお手玉できる技はいいが、サマーソルトなど、お手玉しにくい技については、あいだに通常技などを交えてつないだり、一番効率の良いものを考え出そう。

あ、あと、コマンド入力についてだが、これはレバーをガチャガチャやるのは、入力ミスになりやすいのでやめよう。

一回相手を浮かせれば、割とコンボにするのに余裕があるから、**"コマンド入力は、あせらず、正確に"**が基本である。

ただし、コマンド入力は、OC中は時間が速くなっているので、そのぶん入力時間も短くなっているので注意しよう。すばやく、あせらず、正確に。

では、ここから先は、今回見つかった最新のオリジナルコンボを紹介していこう。

基本的にLV3時の最大のものが紹介されているが、LVが少なかったら、そのぶん段数が少なくなるだけで、入れる技は同じである。**"OCはこれを入れろ!"**という感じだろうか。

ではいってみよう。



春麗の50HITの夢も実現！

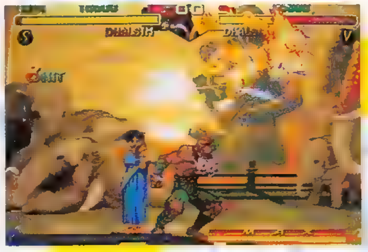
ダルシム ★★
立ち大P1~2→ヨガフレイム×2→ヨガブラスト×3 6~7HIT
（OC名：オメガフレイム）

まずは新キャラ筆頭は、ダルシム。

見出しの★は、そのコンボの威力を示している。ダルシムは★2つで、大体ゲージ半分以上減らせるコンボだ。

ヨガフレイムは、相手を高く浮かせるのでつなぎやすい。途中からブラストに換えるのは、相手の高さが高くなるから。

HIT数は少ないが、フレイムの威力が高いのでかなり体力を奪えるダルシムにとっては超強力なコンボ。



高いたかーい。ダルシムでもここまで減らせる。

ザンギエフ★
立ち中P×14→大スクリュー 14HIT+α

ザンギは、はっきり言ってOCに適した技が少ない。

このほかのお薦めのOCに、ダブルラリアットを連打するというのがあるが、これは入れやすいというだけであまり減らない。

一番減らさせるのが、今のところこの、立ち中連打からのスクリューである。スクリューはOCが終了する寸前に吸うようにしよう。

OCは、完全に終了すると、最後の攻撃が何であろうが相手は空中に吹っ飛んでしまうのだ。

なので、最後にコマンド投げで吸う系のOCは、最後の通常技が出る前に吸ってしまわなければならない。これがポイント。覚えておこう。

元 ★★★
大足払い→{大逆瀧→立ち大K}×5~6
13~15HIT

元のOCは、全キャラ中でもかなり強力で、うまく成功すれば相手の体力を7~8割は奪えるというとんでもないもの。

ほかに強力な連続技が見あたらない元だけに、このOCは元の生命線ともいえるぞ。

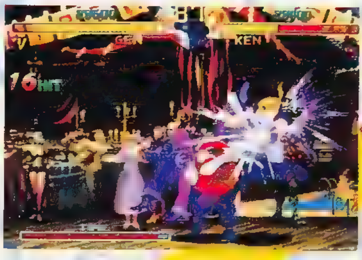
初めに大足で浮かせてから大の逆瀧を入れる。連打するタイミングがとても難しいぞ。

そのあとの着地は、立ち大キックを1~2発入れて、次の逆瀧につなぐとやりやすい。すばやくアッパー昇龍アッパー昇龍…という感じ。

この威力、一度は試してみるべし!



大足払いで浮かせてから…、



大の逆瀧で拾う。連続ヒットで大ダメージだ。

ロレント ★★★
大スライディング→{大J大K×2~4}×2~3セット
6~9HIT
(OC名:GO TO HEAVEN)

ロレントもまた、全キャラ屈指の強力OCの持ち主。

このコンボは、LV1でやってもそれなりに減るのが魅力である。ただし失敗したときはまったく減らせないで終わってしまうのが弱点。

このコンボはロレント特有の特殊なモノで、OC中にジャンプするというものだ。ロレントの大ジャンプはコマンド技扱いなので、通常はできないジャンプができるという訳だ。

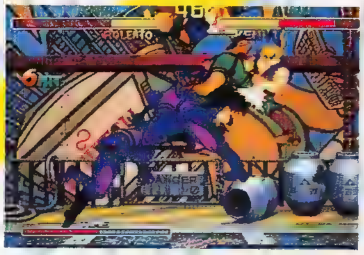
大ジャンプし、空中で大Kを連発する。一回のジャンプで2~4回まで当たるぞ。

着地したら、もう一回大ジャンプして、これを2~3セット繰り返すのだ。

途中で相手を落っことしたりしないでちゃんとキックが当たれば、相手の体力7~8割は奪える。これも練習あるのみ。



大スラで浮かせたらすぐに大ジャンプ。



着地と同時にまた大ジャンプ。キックは連打しよう。

さくら ★
{立ち中P×1~2→大咲桜拳}×2回→大咲桜拳
19HIT前後

さくらは、咲桜拳の攻撃力が高いのだが、あまりたくさん入らない。

春風脚もいいが、コンボとしてつなぐのがムズいのでボツだった。

もっと減るのがあったらハガキを送ってほしい。

リュウ ★★
立ち大P×1~2→大波動拳7~8発→大昇龍拳(画面端)
11HIT前後
立ち大P1~2→大波動拳3~4→大昇龍拳→大竜巻旋風脚
8~9HIT

リュウは2つ。大波動拳は連打が効くのでたくさん当ててから、攻撃力の高い昇龍拳、竜巻を当てるのがかなりいい感じ。

ほかにも、昇龍拳のみを小→小→小→大と4発くらい入れるのもあるが、これはあまり減らないうえ、昇龍拳のコマンド入力がムズいのであまりオススメではない。

ケン ★★
大足払い→大竜巻旋風脚→小昇龍拳×3
8HIT

ケンはこれだ。リュウ、ケンはこれ以外にもまだまだ可能性がいっぱいあるので探す楽しみがあるといえよう。このコンボはコマンド入力が結構楽なのでお手軽で結構減る安定コンボ。

でも、ケンは昇龍裂破のほうが減るから、わざわざOCにする必要もないか?



夢にまで見た自作裂破ができる。根元を当てるのが減るぞ。

春麗 ★★★
大足払い→大百裂脚×48(画面端)
49HIT
大足払い→大百裂脚×30前後→挑発(画面端)
30HIT前後
(OC名:ホントごめんね)

各地で凶悪なまでの強さを発揮している春麗。またまた凶悪なコンボが発見された。

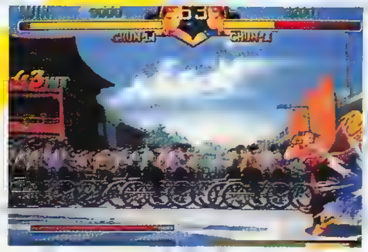
大足払いから、大キックを超連打。49HITは連射装置にて確認。手連射でも46HITまでは確認されている。ジャンプキックからOCにつないで入れれば、50HITの大台に乗せるのも夢ではないぞ!

画面端でないと離れるが、離れたら気功拳を3~4発入れてやればOK。

2つめのコンボは屈辱技。トドメに使うと効果的。



ジャンプ攻撃から着地で光って、大足で浮かせる。



そしてそこから大キック超連射だ!死ぬほど当たる。



画面端以外では、離れたら百裂をやめて気功拳だ。

サガット ★★
立ち中P×1~2→小タイガーブロウ×3(orタイガークラッシュ×3)→大タイガーブロウ
11~12HIT
(OC名:サガットカーニバル)

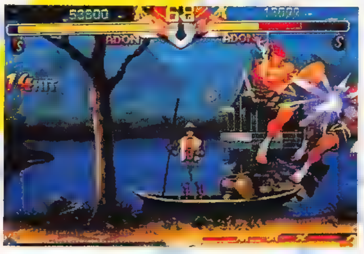
最初の立ちパンチは、タイミングを取りやすくさせるためのものなので、別に入れなくとも良い。他のキャラのコンボについても同様。

ブロウのつなぎは、速すぎず遅すぎず、正確に行おう。

アドン ★★★
立ち大P×1~2→小ジャガーキック×4~5→小ライジ



アドンは地上でのコンボがいい。この減りよう。



最後はライジングジャガーで決めたい。GOOD。

ングジャガー→大ライジングジャガー　13HIT前後

アドンの場合は、別に浮かす必要はない。逆に浮かすとつながりにくくなってしまう面もある。

大パンチからのつなぎはコマンド入力が遅いとつながらなくなってしまうので注意。小ジャガーキックが一回入ったら、小キックを連打しながらコマンドを入力しよう。こうすれば、ジャガー〜ジャガーのあいだのつなぎに小キックが入ってつなげやすくなるぞ。

難しかったら最初に大足払いで浮かせてもいいが、浮かせると段数が減ってしまうので、その分は減らなくなってしまう。

バーディー　★
立ち中P×13→バンテッドチェーン　13HIT＋α

バーディーはこれしか見つかりませんでした。

コマンド投げは、マーダラーチェーンでは減りが少ないので、バンテッドチェーンを使って吸おう。これポイント。


つかむのは、キックボタンのバンテッドチェーンだ。

ガイ　★★
立ち中P→大崩山斗×3→大武神旋風脚　7〜9HIT

ガイは、崩山斗が一番減るので、それでつなぐ。

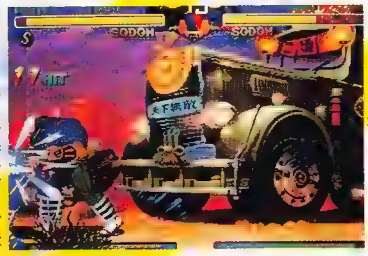
落っことさないようにつなぐのが意外とムズく、難度は高い。タイミング良く拾おう。ケド、その割にあんまし減らないのでイマイチかな。

ソドム　★★
〈立ち中P×1〜2→中ジゴクスクレイプ〉×4セット→ダイキョウバーニング　10HIT＋α
大ジゴクスクレイプ×4→挑発　7HIT

このコンボはしっかりとコマンド入力して、ボタンもちゃんとタイミング良く押さないと失敗しやすい（ブツメツバスターが出る）。

最後のダイキョウバーニングは、ジゴクスクレイプからダイレクトに入れる。当たったら速攻でレバガチャ＋ボタン連打。

もう一つは屈辱コンボ。


最後はライジングジャガーで決めたい。GOOD。

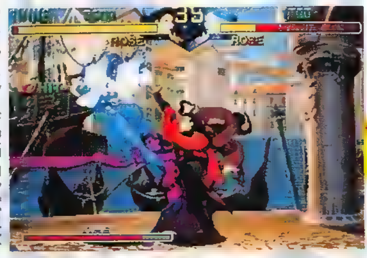

これも当てると超屈辱!!狙うか？

ローズ　★★
立ち大K×2〜3→小ソウルスパイラル×4→小ソウルスパーク→大ソウルスルー　7〜8HIT

ローズは普段は空中では空中コンボにならないソウルスルーがOC中にはつながる。

最後のソウルスルーが結構いい減りしてるので、オススメ度は高い。


ソウルスパイラルを当ててから、ソウルスパークを入れて…、


ソウルスルーが空中コンボになる。

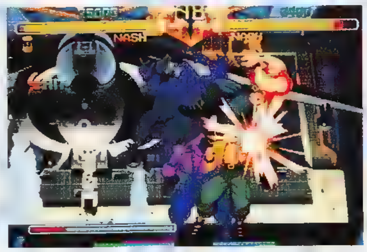
ナッシュ　★
〈しゃがみ大P→小サマーソルトシェル〉×2→しゃがみ大P→大サマーソルトシェル　7HIT

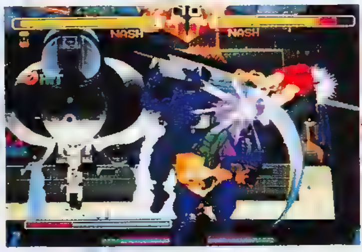
ベガ　★
〈立ち大P1〜2→大ダブルニープレス〉×3　8HIT
〈立ち大P→大サイコボール〉×6〜7　13HIT前後

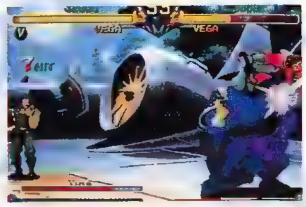
豪鬼　★★
大足払い→小豪昇龍拳×3→大豪昇龍拳　5HIT

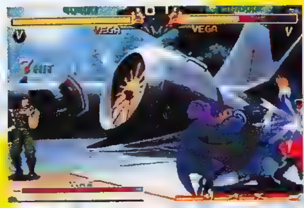
ダン
大足払い→大断空脚→小晃龍拳→大晃龍拳　6HIT

もうスペースがないので、まとめて紹介。溜め系の技は多少のタメが必要なので、間に技を入れる。ちょっとしたコツが必要だ。


サマーソルトは若干溜めるため、1回当てたらアッパーで1クッション…、


で、再びサマーソルトをいれる。この繰り返し。




サイコショットを入れる。体で覚えよう。

ダンや豪鬼はまだまだ開発が必要だ。

みんな奮って応募してほしい。

優秀なものには、カプコンさんから何かイイものがもらえるかも知れないぞー！

O.C.M.ではキミの見つけたOCを募集中!!

ここに載せたOCよりも強力なOCを見つけた諸君は、我がO.C.M.までハガキを送ってくれ。

宛先は…
〒101
東京都千代田区内神田
1-11-4　藤吉ビル
新声社ゲーメスト編集部
「あなたが作る連続技大募集」

発売直前超能力講座

サイキックフォース
PSYCHIC FORCE

©TAITO CORP. 1995

みんな、サイキックフォースやってるか!?おっとスマン、まだ発売前だったね♥ ライバルに差をつけるためにも、この講座でスタートダッシュ全開バリバリや!!

第壱回サイキックフォース杯 先行入力大会

知っててお得なワンポイント攻略だよ。

担当：トロコー松山

ちゃんとちゃんとの先行入力

まぁ、いわゆるコマンド技の先行入力ってのはあまたの格闘ゲームの中で頻繁に使われているワケで。

『キャンセル技』って言われる技も、通常技の最中に必殺技コマンドを入力することにより、技の戻りモーションを必殺技を出すことによりキャンセルするっていう、ひとつの『先行入力』活用技である（アンケート項目『初心者にわかりやすく』を重視）。

で、このサイキックフォースにも、コマンドの先行入力はガンガン生きてくる訳である。今回はライバルに差をつける先行入力活用法を君だけに教えちゃおう。みたいな。

スタンダード先行入力編

連続技、弱→強キャンセル→必殺技・弱→弱→強キャンセル→必殺技、この2つを出す場合には、弱、強通常技を出している間に必殺技コマンドを入力しておかなければならない（注　キャラによって繋がる、繋がらない技があります）。キャンセルを失敗すると、相手が壁に激突してスキをつくらない限り、連続技として成立しないのだ。

ま、このゲームはコマンドがやさしめなので、少しの習練で皆出せるようになるはずだ。少しといっても、1プレイや2プレイではタイミングを掴むのは難しいと思われるので、確実にモノにするために何度でも挑戦しよう。

これはお得！いつでも先行入力

次は最も使える『コマンド予約先行入力』。

ここでいう先行入力ってのは『コマンドをすべて完成させる』のではなく、『あとはボタンを押せば技が出る』状態にしておくことを言う。

使う場面と言えば、

①ダッシュ中（通常・クイック）
②バリアガード中

などなど。

まずはダッシュ編から見ていこーか。

『ダッシュ編』

対戦中などには、頻繁に両者ダッシュして攻撃間合いをうかがうといった場面に数多く直面するはずだ。そこで、ダッシュ中にコマンドをあらかじめ入れておき、ダッシュが終わると同時に攻撃ボタンを押して必殺技を出す。必殺技は勝手に相手の方向をサーチして、角度修正の後に打ち出されるので、かなり有効な奇襲手段になるぞ。

相手とダッシュですれ違った後に突進必殺技とか、相手が結界隅にいるのを見計らって、ダッシュで近づいて広範囲攻撃必殺技なんてのもイキでオシャレだ。

『バリアガード編』

よーするにバリアガードの最中にコマンドを入力しておき、バリアを解くと共に必殺技をお見舞いしてやるっつー先行入力応用技だ。

これは膠着した接近戦にて、状況にアクセントを与えるために大いに活用できるはずだ。

しかし、ここで注意しなければいけないのは、『出が遅い必殺技』や、『技を出した後にすこぶるスキがある技』は出してはならぬということだ。肝に銘じて先行入力だ。



ダッシュですれ違った後なども…、



先行入力技で奇襲しろ!!



相手を壁に叩きつけた際も間髪入れずに必殺技だ!!先行入力よありがとう。



バリアガード中は常にコマンドを入れとくとよいかもしれない。が、疲れるのよこれが。

サイキッカー必見!!
バリアガード講座
今回は実戦でのバリアガードの使い方を紹介しよう！

担当：KMT

バリアガードを活用せよ

前回の記事で、なぜバリアガードが重要なのかを説明したわけだが、今回は実際に、どういった状況で使えばいいのか、守りと攻めの両面から説明していこう。

それから、前回言い忘れたのだが、バリアガードは１度バリアを張れば、あとはガードボタンを押してるだけでその状態を維持できる。ずっとレバーを回す必要はないぞ！


この状態になれば、あとはガードボタン押しっぱなしでOKだ。

守りに使うバリアガード

まず、相手の超能力技をガードする時に使う。

理由は、削られたり後ろに押される心配がないからだ。

相手の超能力技が削り能力のないものだったり、通常ガードしても結界の壁にぶつかる心配がない時でも使うにこしたことはない。

バリアガードした場合は、ガード後すぐに動けるので、反撃に転じやすい。

サイキッカーの世界では、「超能力技にはバリアガード」が常識だ！

次に、壁ぎわに追いこまれ通常技コンボで押されている時に使う。


このようにバリアガードしていれば…、


ダッシュで近づいて反撃することができる。

通常技コンボは、普通にガードしきったあとに反撃できる時もあるので、壁ぎわでなければ無理にバリアガードを使うこともない。

しかし、壁ぎわの場合、弱→強や弱→弱→強の通常技コンボにキャンセルで超能力技を出されると、壁にぶつけられてしまう。


こういった状況になったら、即バリアガードを使うこと。

こういう危険な状況は、絶対に避けたいので、バリアガードを使い未然に防ごう。

「壁ぎわの通常技コンボにはバリアガード」、これも常識だ。

他には、自分の起き上がりや攻撃をくらってふっとばされたあとに使うといいだろう。

起き上がり時に使うことにより、相手の重ねてくる攻撃をすべて無効にできる。このことはけっこう重要だぞー（ダウンする時は必ず壁ぎわだからね）

また、相手の攻撃をくらってふっとばされた時も、相手のその後にしかけてくる技を防ぐことができる。


起きあがり時には、バリアガードが安全だ。

しかし、これらの場合は、必ずバリアガードを使う必要はない。たまには、ダッシュを使って相手に近づき、反撃をこころみるのもいいだろう。

攻めに使うバリアガード

バリアガードには相手を弾き飛ばす能力がある（ただしダメージにはならない）ので、これを利用した攻め方ができる。

ここでは、そのことについて説明しよう。

実戦的なものでは、通常技コンボをガードしている最中にバリアを張って相手を弾き飛ばす。その後にダッシュで追いかけて攻める、といったところだろう。調子に乗って攻めてる相手に対して効果を発揮するぞ。

また、相手を弾き飛ばした直後にガードボタンを離し、出の早い超能力技を出せば、連続技になる。ちょっと難しいかもしれないが、ぜひマスターしよう。

あとは、相手を壁ぎわに追いこんでバリアを張るのも効果的だ。


ウォン「フッ、バリアガードなんて痛くありませんよ」


ウォン「グハッ！な、なぜだ!?」

この場合、相手が何かしようとすれば壁にぶつけることができるぞ。

壁にぶつけた後は、適当に超能力技や強攻撃を入れておこう。

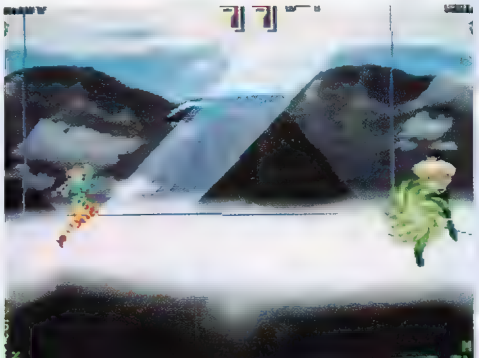
以上のように、バリアガードは攻めにも使えるので、自分なりに使い方をいろいろ考えてみよう。


けっこういやらしい攻めだ。へたに動くと危険。

通常弾は通常ガードで防ごう

遠距離時に弱or強ボタンを押して出る弾は、通常技あつかいなので、通常ガードで防ぐことができる。

もちろん、削られる心配もなければ、後ろに押されることもない。無理にバリアガードする必要もないだろう。


これは、通常ガードで大丈夫だぞ！

このように、通常ガードで十分な時もあるので、慣れてきたらうまく使い分けるようにしよう。

サイキックの神髄

レンジ別戦い方 だから駆け引きが面白い

一見わかりにくく思えるサイキックの対戦の流れ。だから、こういう理由で、駆け引きあふれる対戦になるのだ。こってり説明するぞ。

担当：石井ぜんじ&VMT-RED

無駄なく動け！休んでるヒマはない

対戦が始まったとき、お互いの距離が離れたとする。このとき、なんとなく通常弾を撃ったり、超能力技を出してみたりするだけでは、このゲームの面白さはわからない。

このゲームは、そんなにのどかなゲームではない。常に目的を持って動き、最善の行動を取り続けなければいけない。その点では、普通の対戦ゲームと変わらないのである。

では、どのように動けばいいのか。相手を倒しに行けるのか。それは、キャラの性能、個性によってまったく違ってくる。離れたほうが有利なキャラは離れて、近付いたほうが有利なキャラは近づくべきなのである。例を挙げて説明していこう。

君のキャラはどちらのタイプ？

ブラドVSバーンを例に挙げてみよう。ブラドは、典型的な布石キャラである。まず、アステロイドベルトをまといたいのがブラド。岩をつけてしまえば、一気に有利になる。

しかし、岩をつけるまでにかなりの隙がある。そのため、かなり離れて、安全に岩をつけたいところ。

一方、バーンは岩さえつけさせなければ、確実に有利。逆に、遠くで必殺技を出していても、当たってくれる場合は少ない。だから、岩をつけようとしたらクイックダッシュですぐ突っこみ、岩の集まる隙にコンボが入れられる距離にいたほうがよい。

結局、バーンはブラドを常に追い回すような展開になる。遠く離れるのを許すのはいけないことなのである。ボーッとしていないで、急いで近寄るか、とりあえず牽制で超能力技を使ってみたりしてプレッシャーをかけなければいけない。

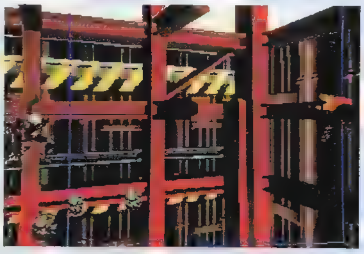
実際には、近づいてくるバーンから無理に逃げて、岩をつけるのはとても難しい。だから、結局は近距離戦に移行する。そして、相手の技の隙や、攻撃を決めてからブラド側は離れて岩をつけることになる。

このように、強力な超能力技を持っているが、隙が大きかったり、ゲージ消費量が大きいキャラは、まずゲージをためることが必要。ゲージをためるために、横移動で逃げ回りながら、離れようとすべきである。ためて離れて超能力技を使えれば、俄然有利になるからである。

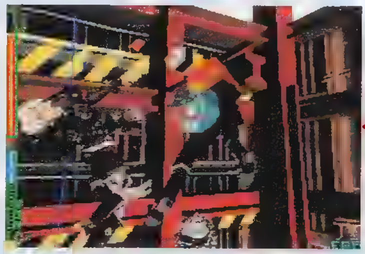
一方、お互いのキャラを比べた場合、溜められると不利になるキャラは、自分のゲージを犠牲にしても相手に溜めさせたり、使わせてはいけない。ここに、し烈な鬼ごっこが始まるのである。

ちなみに、典型的な布石キャラはブラドとゲンマ。接近戦キャラはバーン、ゲイツ。その他のキャラは、相手との相性で接近するか、待ってみるか決めよう。

では、次に、遠距離戦でメインになる超能力技の攻防を、超能力技の性質を考えて説明していこう。



岩をつけられた！これじゃあ不利だ。つけさせた君が悪い。



最初からできるだけ逃がさずに近づいていれば、岩をつけるところにコンボを入れられる。

2種の超能力技とクイックダッシュの関係

超能力技は、ただ離れて使っているだけではあまり効果はない。しっかりその意味と目的を把握し、狙い通り使っていこう。

特殊な超能力技を除くと、大きく2種類に分けられる。1つは、使えば使うほど絶対的に有利になる布石技で、もう1つは逃げたり、クイックダッシュで向かってくる相手を粉砕する純粋攻撃技である。それぞれ説明していこう。

①使えば使うほど有利になる布石技

直接の攻撃力はもたない場合が多いが、使うほどに有利になる技のこと。この技が多かったり、強いキャラは待ち気味に戦いつつ、後から攻めていくといい。

身にまとってパワーUPするのが、ブラドのアステロイドベルト（岩）とウェンディーのシルフィードダンス（スピードアップ）。判定が画面上に残り有利になるのが、玄真の連炎符。エミリオのプリズムリフレクターも、ばらまくだけ有利になる。

その他、ウォンの完全なる世界も溜めるのに時間がかかり、使えば強いというところから布石技と言っていい。これらの技は出せば出すほど有利になる。その分、ゲージを必要としたり隙があったりして出しにくくなっている。相手が隙を見せたときや、間合いが広くなったときに、最優先で使っていこう。逆に相手にしたときは、使わせないようにすべきだ。

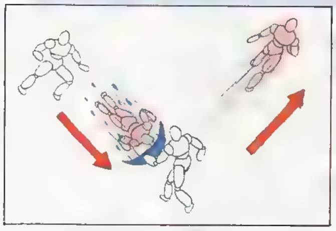
②正面から攻撃する純粋攻撃技

特殊技を除く、①以外の超能力技はこれに属する。大まかに言うと皆飛び道具で、性質は千差万別。出せばいいというものでなく、狙って当てなければいけない技である。

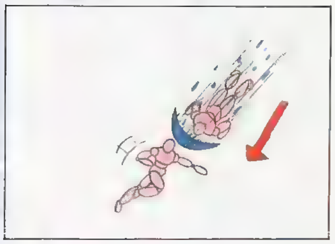
これらの技は、相手がクイックダッシュからコンボに来るか、ダッシュで横に逃げようとするかなどによって、使い道が違う。相手の動きを読んで、ベストの技をチョイスしていこう。

例えば、ウェンディーなら横ダッシュでかわそうという相手にはエアクレセントが有効だが、クイックダッシュで突っ込んで来る場合はボルテックスストリームが使える。

この読みが外れると、ダッシュでかわされ、技の隙や出かかりをクイックダッシュで殴られることになる。超能力技と、クイックダッシュのコンボは、対の関係になっているのだ。超能力か、クイックダッシュか、適切に相手の動きを予測して行動を選択していくのが、サイキックフォースの対戦の面白さと言っていいだろう。

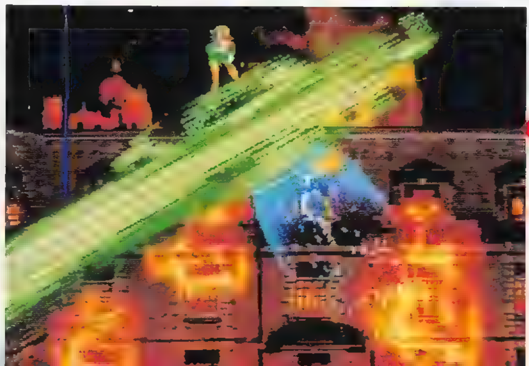


相手のダッシュ移動先を読んで、軸ずらし移動や、クイックダッシュを使いこなせ！





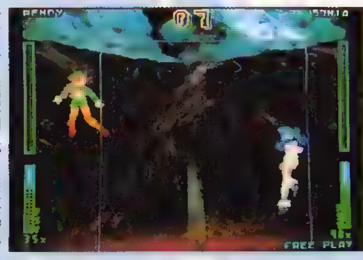
横ダッシュで常に移動。しかし、エアクレセントにぶつかりやすい。



エアクレセントと読んでクイックダッシュしたらボルテックストリーム。これ最悪パターン。

接近戦の間合い

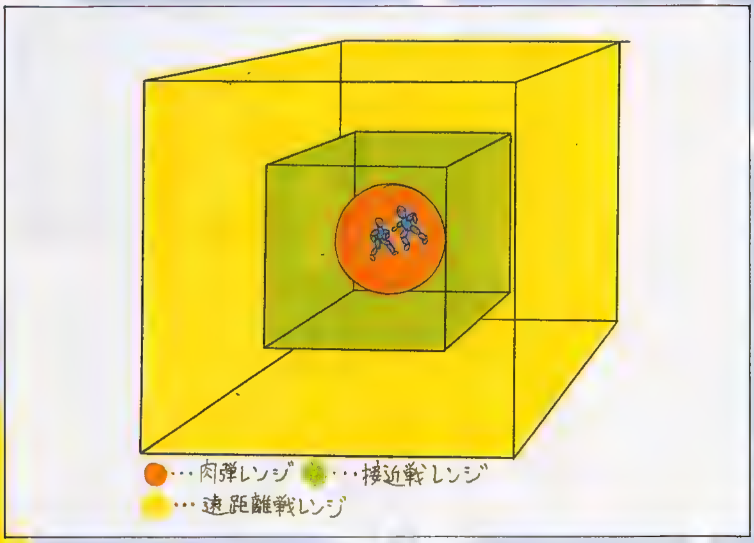
接近戦に関する基本的なことを書く前に、どの程度の間合いを接近戦として考えるのか書いてみよう。



サンドデス結界内は常に接近戦だ。

各キャラの能力（特に超能力技）やプレイヤー自身の考え方によって、とらえ方に若干の違いが出て来ると思われるが、密着状態～サドンデスステージで両者共に端にいるくらいの距離での攻防を、接近戦として考えてみたい。

接近戦の中でも、攻撃ボタンを押して通常ショットが出る間合いと、パンチが出る間合いでは取るべき行動もだいぶ違ってくるので分けて考えていこう。



通常ショットの出る間合い

このゲームで対戦をする上で最も取るべき行動の選択肢が多く、重要な間合いだ。このゲームを始めたばかりで、とりあえず何をして良いかわからない、というプレイヤーのため、この間合いで取るべき重要で基本的な行動パターンを書いてみよう。

○その1
クイックダッシュから殴りに行く。

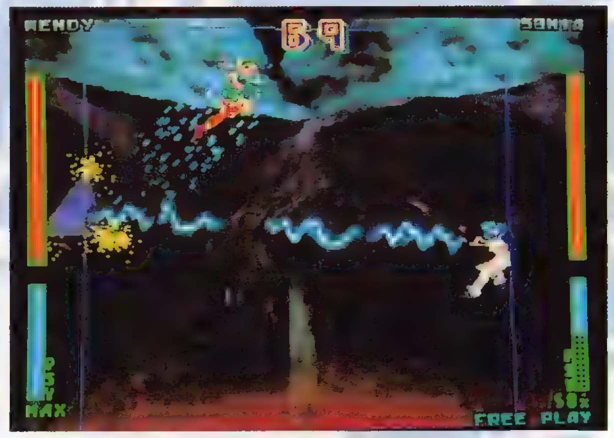
攻撃の要となる行動なので、クイックダッシュ→通常技コンボは基本中の基本だ。今までの紹介でも書かれているが、クイックダッシュは通常ショットを消しながら突っ込めるし、名前の通り素早いので、相手の超能力技の出かかりをつぶせることも多い。遠距離で派手な超能力技を撃っても、まともな相手ならまずかわされてしまうだろう。とにかくクイックダッシュからの殴りをスムーズにできるようにしよう。

○その2
通常ダッシュで移動しまくる。

これは逆に言えば、一ヵ所でボーッと停滞するな、ということでもある。このゲームの各キャラの攻撃は動かずにいたらくらう（またはガードさせられる）技がほとんどなので、動いていないとすぐに狙い撃ちされてしまうぞ。逆に動いてさえいれば、ほとんどの攻撃をかわすことができる。敵の大技をかわした後は、大抵の場合反撃のチャンスなので、通常ダッシュを移動の基本と考えるぐらいでいこう。

フェイントの動作として通常ダッシュをとらえた場合、クイックダッシュへの布石として実に有効な場合がある。また、通常ダッシュの終わり際は、超能力技の先行入力を受けつけてくれるのでフェイントの効果や回避行動としての効果を持たせた通常ダッシュ→超能力技の攻撃、のコンビネーションも重要になってくるだろう。

レバー操作のみによる回避行動は高度なテクニックである。まずは通常ダッシュで移動する感覚に慣れよう。



そうそう当たるもんじゃない。

○その3
サイコゲージを溜める。

ただしこの間合いで一度に大量に溜めようとするのは危険が大きいので、通常ダッシュの合間にコソコソと少しずつ溜めるようにする。通常ダッシュが終わる前からボタン全押ししておけば、止まった瞬間から溜め始めてくれる。

一度に大量に溜める時は、遠距離まで逃げたほうが良い場合もある。が、敵がそれを許してくれるとは限らないので、通常ダッシュの合間に溜める操作も練習しておこう。

殴り、投げの間合い

これはもう密着に近い状況だ。ダッシュがらみの接近などで、どちらかが相手に襲いかかっている場合、または両者がダッシュしてカチあった場合がほとんどだろう。

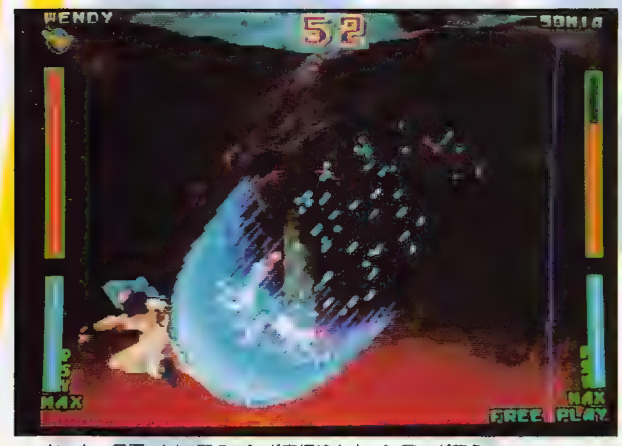
結論を先に書くと、初心者の人はこの状況になったら、次の2つの行動しかしない。ズバリ…、

①とにかく殴る。弱ボタン連打。
②ガードボタンを押してからレバーぐるぐる。すなわちバリアガード。

選択肢①に関しては、首尾よく相手を殴れたらそのまま通常技コンボで殴り切ってしまっても良いし、キャンセル超能力技につなげればバッチリだ。一つだけ気をつけなくてはいけないのが、コンボの一手目のパンチがスカったらすぐにボタン連打を止めること。あらぬ方向を向いてパンチ突進して、簡単に背後をとられてしまうぞ。

選択肢②に関しては特に注意することはない。サイコゲージの残量を気にするくらい。

今回はあえて超おおざっぱに2つの選択肢に分けて書いてみた。投げや通常ガードを使った攻防もあるが、その辺のことは少し先で詳しくやると思う。いきなり難しいことをする必要はないから、簡単で効果の大きいテクニックをまず身につけるのだ！



あ～あ、最悪。ソニアのコンボ空振りをウェンディが襲う。

吉田◯作の魂を継ぐ者…

対戦基礎攻略

バーン

性格も能力もすべてが熱いキャラは 直球のみで勝負に挑め！

担当：㊐

80年代チックな熱い性格がウリの主人公バーン。今回は地球の温暖化（？）に一役買っているこのキャラの対戦基礎攻略をお届けしよう。

彼の能力はその性格からもうかがえるように直線的なものが多く、使いどころを間違うとあらぬ方向へ飛んでいってしまい自らスキを作ってしまうものが多い。そこで能力のおさらいを兼ねた使いどころについて解説をしよう。

まずはフレイムシュート。これは飛行スピードの速さはもちろんのこと、出がかり&終わりのスキが少ないといった利点のほかに、バーンの必殺技の中ではダントツに遠距離での命中精度が高いという点が光る。また、バーンには珍しく申し訳程度のホーミング性能もある。

この能力は近距離での㊐㊐㊐からの連続技に、また遠距離での牽制や相打ち狙いと使いどころを選ばないぞ。

エクスプローダーは射出数の多い飛び道具だが、フレイムシュートとは異なり出が遅くスキも大きい。さらにこの能力は命中精度が悪いので使いどころは限定される。例えば㊐㊐㊐後の連続攻撃がその代表的なものだろう。

しかしブラドのアステロイドベルトなど破壊可能な相手の攻撃を潰す効果もあることは覚えておこう。

さて相手を張りつけて行動不能にするトライアングルヒートは連続攻撃に用いるのに限る。なぜなら出の遅さ、スキの大きさからも乱発すると墓穴を掘ることになりかねないからだ。

このゲームは相手を壁に叩きつけた場合、1発だけ追い打ちをかけることができる。

そこでトライアングルヒートが壁に叩きつける前にヒットしたなら近づいて連続攻撃を、それ以外の場合は同一コマンドによる追い打ちをかけるよう心掛けよう。

突進系のバーニングトレイルと最大奥技ともいえるゴッドフェニックスも使いどころが限定される技。前者は相手を壁際に追いつめた際の連続攻撃に用いるもので、後者は相手が遠距離攻撃を出す際に合わせて、その攻撃の威力を殺しつつ攻めるといった使い方が理想だ。ただしどちらもゲージを大量消費する割にはたいした効果を与えられないので、あまり使う機会はないだろう。

バーンの能力について簡単に説明したところで、今回はここまで。レンジ別の連続技などは次号で紹介しよう。



㊐㊐㊐（or㊐㊐）からの…、



フレイムシュート。連続攻撃はまずコレだ。



トライアングルヒートから、



近距離連続攻撃につなげることも可能だ。

天使か悪魔か!?

対戦基礎攻略

エミリオ

攻撃に移るまでの布石が面白い。 リフレクターをうまく配置しよう。

担当：ワイルダーKEI

能力をどう使うか？

エミリオの持つ能力は直線的な攻撃が多いので、いろいろと使いどころを把握しておかねばならなくなるだろう。動き回る相手をいかにして捕らえるか…それが問題だ。

そこで、活躍するのがプリズムリフレクターだ。

まずは、1つだけ画面のどこかに配置してみることから始めてみよう（最大5つまで配置することが可能）。

プリズムリフレクターを配置したら、なるべく配置した場所より遠くへ移動することをお薦めする。それも、プリズムリフレクターが、画面から見えなくなるまで遠くにだ。

ここで、移動することができたら、シーカーレイを撃とう。見えない位置から、相手を撃つことが可能だ。

シーカーレイがヒットしたら

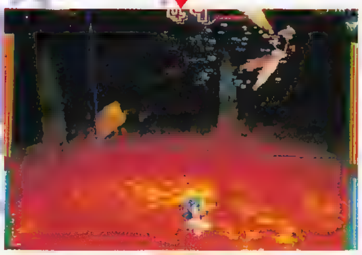
これでうまくシーカーレイを相手に当てることができたら、シャイニングアローや、アークエンゼルなどを狙っていってみよう。

また、ダッシュで近づいて、連続技を決めることもできる。

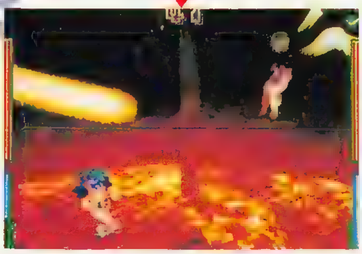
このへんは、各自でいろいろと試してほしい。このゲームに慣れてくると、常に動き回るようになるので、プリズムリフレクターの布石は重要になってくるぞ。



この辺に置いといて。



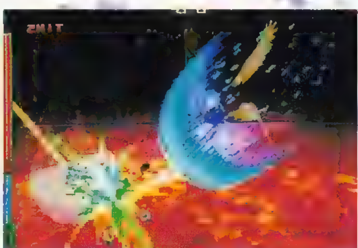
移動移動。



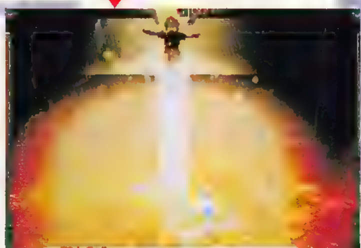
で、撃ってみましょう。



ダッシュで突っ込んで連続技を狙ってみたり、



ヒットしたら



アークエンゼルなどの能力を使ってみよう。

勝つのよ！ 対戦最強攻略
ウェンディ

素早い動きで相手を翻弄しよう。

担当：KMT

エア・クレセントを使いわけよう

エア・クレセントはウェンディの主戦力といえる技で、中・遠距離戦においてその真価を発揮する。

この技は弱と強で撃ち分けることができるので、相手の動きを予測してうまく使い分けていこう。

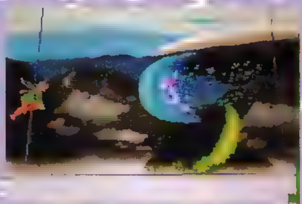
ただし、この技は正面がお留守になってしまうので、そのスキをつかれてダッシュで近づかれてしまうこともある。こういった時のために、正面を広くカバーできるヴォルテックスストリームをたまに使っていこう。

ヴォルテックスストリームは強力な技なのだが、はずした時のスキが大きいので、多用は禁物だ！

この技は、こういった状況で使うよりは、相手を結界の壁近くに追いつめた時や相手がダウンしてるところに重ねておくのが主な使い方といえるだろう。



緑ウェンディは弱、ピンクウェンディのは強の軌道だ。



この状況は非常に危険。読まれないように使おう。

超重要シルフィードダンス

ウェンディのスピードが一定時間、もしくは攻撃をくらうまでアップするシルフィードダンスは、このゲームにおいては地味に見えるかもしれない。だが、実は超重要な技なので、ちゃんと使っていこう。



もう逃げ場はないぞ！

この技を使用している時のダッシュスピードは、異常なまでに速いので、簡単に相手のスキをついて近づくことができる。

うまく相手に近づくことができたら、通常技コンボを叩きこもう。

ゲージに余裕があれば、弱→強→エア・クレセントの連続技を狙っていこう。壁を利用すれば、弱→弱→強→エア・クレセントもつながるぞ！

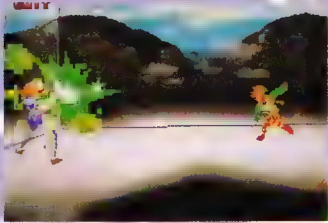
シルフィードダンスは使える技なのだが、発動時のスキがでかいので、考えなしに使うと危険だぞ。

基本的に、遠間合いでエア・クレセントで相手をけん制しつつ、スキをみて使うのがいいだろう。

以上のように、ウェンディは中・遠距離戦ではエア・クレセントを使い相手をけん制し、スキあらばシルフィードダンスを使う。

シルフィードダンス使用中は、素早い動きで相手をかく乱して、相手がスキを見せたら接近して連続技を入れていく、というのが基本的な闘い方となるだろう。

最後にアースゲイルについてだが、この技は使いどころが難しい。使うなら最低でも相手が技の効果範囲内に入るようにしよう。



お手軽かつ強力だ。

カギは近距離からの連続技！ 対戦最強攻略
ソニア

スピードは速いが、直線的な技が多いソニア。狙いは連続技か!?

担当：伊勢 猫

主人公であるバーンと似た性質の技を持つソニア。しかし、テラディスチャージ以外の技はすべて直線的な能力であるため、ただやみくもに撃っていたんじゃあ当たらない。

エレクトリッガー大活躍！

ソニアの能力技の中で、メインとして使っていくのはエレクトリッガー。サイコゲージの消費量は30％と少ないし、技のスピードもそれなりに早くてスキも少ない。射程距離も∞なので遠距離での牽制にも十分に使っていける。

しかし、これだけでは相手に読まれてしまうのは当たり前だし、ダメージ量も今一つといったところ…。そこで注目したいのが、テラディスチャージだ。

この技は防御技と言ってはいるものの、技の出が遅いのでガードはバリアの方がよい。しかし、その効果範囲の広さを生かして画面中央で使ってやれば…。相手を壁へと追い込めるので先読みで出そう。



直線的なため、少し移動するだけで、簡単に避けられてしまうこともあるが、気にせずにガンガンと撃っていこう！

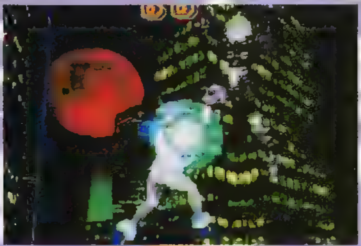
まずは連続技をマスターしよう！

このゲームに弱、強の通常技が基本的にあることについては既に知っていると思うが、ソニアの能力は連続技として使って行った時に初めてその威力を発揮する。

通常技から連続となる技は各キャラにもあるが、その安定度はトップクラス。

弱→強かあるいは弱→弱→強から、超安定でエレクトリッガーが、また相手を引き寄せるマグネットアンカーまでも安定で入るのだ！

とりあえず、ソニア使いを目指すなら近距離戦＋連続技をマスターしていくのが目標となってゆくぞ！



弱→強でエイ、エイーとしておいてから…。



そこ！とエレクトリッガーなどが安定して入ってくれる。

アステロイドの恐怖
対戦基礎攻略

ブラド

岩をまとえば怖いものなし。
屈指のテクニカルキャラだ。
担当：石井ぜんじ

アステロイドのイヒヒな楽しさ

とにかく岩をつける。これがブラドの正しいあり方だ。岩をつけると、いくつもの利点が出てくる。

まず、相手にクイックダッシュ→コンボをされる危険性がなくなる。それどころか、近づくだけで相手に〝岩がぶつかる〜〟という脅威を与えることができる。クイックダッシュから岩つきの弱弱弱弱強のコンボが、主な狙いだ。

このコンボは、岩が自分の周りについているだけに相手に早く当たる。岩が6コついているので、10HIT程度が可能。3分の1の体力を奪うことができる。多少目標がずれても、岩がカスってくれればOK。

さらに、岩とばしのサテライトフォールが強い。見にくい岩が飛んでいくため、当たりやすい。しかも、たいてい相手は逃げ腰になっているため、壁を背負っている。サテライトフォールが当たれば、はじかれて壁に当たる。そこにクイックダッシュすると、周りの岩をさらに当てることができる。


ゲイツのパイルバンカーをバリアガードしたぜ！

これだけ有利な岩だが、問題はいかにつけるかと、つけたあとにどう攻めるかが結構難しい。ここが、ブラドの最も面白いところと言える。

いかに岩をつけるか つけてもあせるな

岩をつけてしまえば強いのだが、岩をつけるまでにはかなりの隙がある。ズームUPしているときには、岩はまずつけないほうがよいだろう。

理想を言えば、画面の端っこに離れれば岩をつけやすい。このようにぬるい相手ならいいのだが、ブラドを知っている相手なら岩をつけさせないようにプレッシャーをかけてくることだろう。


岩つけるしかね〜。

そういう場合は、いろいろな隙に、確実に岩をつけられるようにしよう。隙のある必殺技をよけたあとや、クイックダッシュ→コンボをすかした場合など、見逃さずにつけるようにする。

さて、岩をつけたのはいいが、むやみにクイックダッシュしてバリアガードにぶつかると、岩がすべて壊れてしまう。岩をつけたのだから、確実にプレッシャーをかけていきたい。

そこで、岩をつけたら、ために入るといい。こうしておけば、岩がはがされてもすぐまたつけられる可能性が高い。そして、相手の出方を見つつ、岩をとばしたりしてじりじり近づいていく。横ダッシュで逃げようとしたら、メテオハンマーが有効だ。

その他、グラビティ∞（ブラックホール）は岩をつける布石に、メガプレッシャー（重力蛇）はクイックダッシュしてくるのを読んであらかじめ置いておくのに使える。蛇は乱発せず、相手が突っ込んでくるのを読んで使うようにしよう。


相手が積極的にクイックダッシュに来たら蛇を置いておく。

倒したらすぐ刺す、それが鉄則だ
対戦基礎攻略

ウォン

剣を刺せるかどうかが
ウォンの最大の鍵だ。
担当：Dr.Ace

相手を刺すために

戒めの洗礼を命中するかどうかというのは超重要事項である。それも当然、ウォンにとって剣は唯一の攻撃技だからだ。

刺すことができれば最低でも3分の1、追い打ちがはいる状況で刺したなら半分近く相手の体力を奪っているハズだ。そしてそれ以上の精神的ダメージをあたえるハズ。


ゲームの基本でもあるが、壁だけは忘れずに。



だが、壁が近すぎるのも問題だ。

ぜひ、相手の攻撃よりも先に剣を刺して優位に立っておこう。

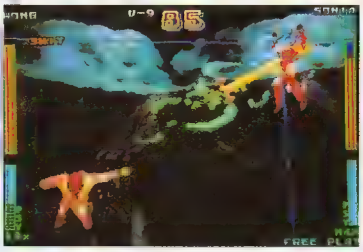
言い忘れたが、当然追加コンボは失敗しないようにしておこう。

キャンセルと壁を絡めて

「剣、速いよ」

なぜか対戦相手からよく言われるのだがそんなことはなく、使っている人なら勿論分かるだろうが、遅いこと極まりない。これからそれを実証し、それならばどう剣を刺すのかを考えていこう。

剣は出が遅いだけでなく直線的なので、それ単体で当たることはまずない。キャンセルや壁を使ったときのみ刺さるもの、と思っておこう。では、どうやってコンボや壁に持っていくか、と言いたいところだが、それは微妙に違えど全キャラ共通とも言えるので今回は置いといて、剣の刺さる条件について触れたい。


右を向いていないと刺さらないぞ。


HIT数はここまで出せる。

まず何も考えなくていいのが、相手が壁側でかつ程々に壁から離れているとき。この場合はコンボが最後まで入ってさらに剣も刺すことができる。19HIT、きっかり体力半分を奪えるのでとても良い。

余りにも壁に近すぎる場合はコンボを弱弱強まででキャンセルしないと刺さらない。

そして、壁のない場合。このときは弱強キャンセル、というのがこのゲームのセオリーなのだが、ウォンの場合それすらも限定されてしまう。

刺すためにはある方向を向いていなければならない。その方向は、2時を中心に扇状に約90度ほどがその範囲だ。それ以外の方向は壁がないとキャンセルしても入らない。覚えておこう。

確実に剣を刺せるときに刺す。これができればウォンとして並以上の闘いができることだろう。頑張ってくれ。

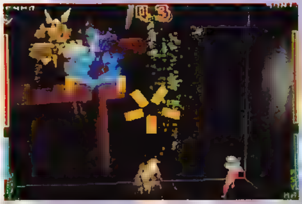
知的に闘うのだ〜
対戦基礎攻略
玄真
罠を張り、追いつめて倒す。
攻防一体の合理的なキャラなのだ。
担当：KAL

玄真は、空中機雷である連炎符を適所に撒くところから始まる。まずはここからマスターしていこう。

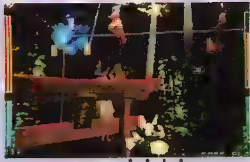
連炎符の撒きどころ

連炎符は、左（弱）、正面（強）、右（同時押し）の3方向に撒くことができるが、主に使っていくのは正面に出す強ボタンのもの。

この技はただ浮いているだけで攻撃力をもっているという素晴らしい技だが、同時に盾としても機能する便利な技だ。そこで、相手と自分の間（正面）に投げておくというわけだ。


連炎符バリアをつたって、少しずつ追いつめる。


そうしたら反対側へ行き、鬼火魂。セオリーだ。


なるべく相手と平行移動して、機雷発射。逃げ道を断て。

一つ正面に投げたら急いでそこへ行き、連炎符の後ろに隠れて少しパワーを回復、すぐに次の連炎符を出す。そしてすぐにまた新しいほうの連炎符の後ろに行き…という具合に、連炎符から連炎符へ、隠れながら移動していくのだ。

ただしこの方法は積極性に欠ける。攻撃にいくタイミングが、かなりの割合でプレイヤーの感覚に頼らざるを得ないのも、欠点だ。

そこで、攻撃モードの連炎符を上手に設置する必要が出てくる。このときは、相手との位置関係が非常に重要で、なるべく角に追い込むようにする。距離的には、あまり近づく必要はない。

相手が角付近に移動したら、すかさず逃げ道を塞ぐように、弱or同時押しの連炎符を出す。連炎符で片側の道を塞いだら、自分はその反対方向へ移動していき、すぐに誘導弾の鬼火魂を出すのが常套手段。

相手が急いで逃げようとしたり突っ込んできたりしないようなら、さらに連炎符（正面or反対側）を設置する。

鬼火魂がヒットしたら、すぐにクイックダッシュで接近すればパンチから連続技がつながる。このことを意識しつつ、鬼火魂を出したあとは、その"外側"を行くようにして移動しよう。自分と相手の間を鬼火魂が飛んでいる感じだ。


鬼火魂を外側へ避けようとする相手を、先回りするわけだ。

接近戦にもちこめ!!
対戦基礎攻略
ゲイツ
スタンコレダーを使ったラッシュで敵を追いつめろ!!
担当：VMT-RED

超能力技について

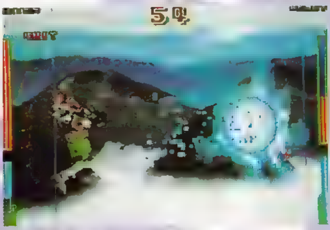
さてこのゲイツというキャラ、決して弱くはないが、その強さを引き出し、街の対戦台で勝ち抜くためには癖の強い超能力技をよく理解する必要がある。

まずパイルバンカー。外した時のスキのでかさを考えると、むやみに使える技ではない。しかしロングレンジでは他に頼りになる技がないし、やはり当たった時の威力のデカさを考えると使いこなす必要のある技だろう。

スタンコレダーは接近戦でラッシュをかける時の要となる技で、画面下のコーナーに追い込んでのラッシュはゲイツの必勝パターンの一つだ。

プラズマカノンはスタンコレダーラッシュをかけるための一手目の技として重要。通常技コンボキャンセルプラズマカノンは一番最初にマスターするべき連続技だ。

オールレンジミサイルに関しては今の所ほとんど使える場面が見当たらないので、超能力技に関しては先に挙げた3つを主に使っていくことになる。

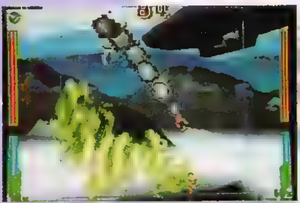

コンボ→プラズマカノンは超重要。

基本的な戦い方

ゲイツを始めたてのころは、ロングレンジでついパイルバンカーを使いたくなると思うけど、バクチ（読み）で出すのはほどほどにしておこう。

ホーミング性能はかなり良いけど、避けられた場合はもちろん、バリアガードされても反撃をくらいかねない。

やはり敵の大技をうまく避けられた時に、硬直中を狙って出していくのが手堅い使い方だ。


チャンスは絶対逃すな！

通常ショットは、ダメージが少ないことと、けっこう硬直が長いのでほとんど使う場面はないだろう。

コーナーで敵をダウンさせたらスタンコレダーを重ねたい。起き上がってすぐクイックダッシュで突っ込んでこようとする敵に対しては、バリアガードではじいて壁に当てた所にスタンコレダーをブチ込んだりして、二度とコーナーから逃さない感じで攻めまくろう。ゲイツが闘いの主導権を握れるのはコーナーに敵を追い詰めた時ぐらいなので、一度のラッシュでなるべく敵の体力を奪えるように策を練ろう。サイコゲージ残量が少なくなるとラッシュもかけにくくなるので、ロングレンジの時は、ちょっとしたスキでもボタン3つ押しでゲージを溜めるようにして、ラッシュをかけるチャンスに備えよう。

ゲイツは自分で闘いの流れをリードすることはあまりできない。敵が何を考え、どのようなパターンで闘おうとしているかを読み、それを阻止し、あるいは逆手に取って闘う、対応型のキャラになりそうだ。


猛ラッシュで一気に仕留めろ。


バリアガードも有効に使おう。

読んだらすぐに対戦しに行こう

ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝

©SNK 1996

前回説明できなかった特殊技の判定や打ち上げ技を一気に紹介。

担当：借金

[illegible]

最近の対戦格闘ゲームはシステムや基本操作がゲームごとに独自でとっつきにくいものが多く（わかるとおもしろいってやつ）AOFは特にその色が濃い。

龍虎2までとゲームシステムそのものが違うので早く理解してAOFを楽しんでほしい。勝つためには相手の技もすべて覚えなければならないので大変だが読み合いゲームは緊張感がたまらなくイイぞ。

AOFの技は、通常技・特殊技・コマンド技とあるがその技すべてが、上段・中段・下段の3つの判定に分類されている。

・上段技　立ち・しゃがみどちらでもガード可能だがリーチの長いものや出の早いものが多い。

・中段技　しゃがみガード不可。ヒットすれば吹っ飛び、しゃがみガード中ならガードを崩す(よろけ)ことができる。

・下段技　立ちガード不可。技の出は遅いがダッシュや他の技とモーションが似ていたり見切りづらいものが多い。

中段と下段の技をガードする時は読みの要素が強く、相手のターン中は厳しいがガードした時は中段・下段技は反撃できるものが多い。反撃できる隙はしっかりとダメージをとりたいからどの技が反撃できるかは最低限押さえよう。



コマンド技はキャンセルできない。写真はラッシュ攻撃。

[illegible]

ガードした時以外にも隙が生じてしまう動作があるので紹介しよう。

・ステップ中

間合いを調節したりするステップ動作にもくらい判定はもちろんある。フロントステップ中は技を出すことはできるが、ガードすることができないため何も出さないでステップするのはやや危険。バックステップもくらい判定あり。

・さばき（⇦C）

相手の技を受け流してくれるさばき動作も終わりモーションにくらい判定が存在する。



ステップ中はガードできない。



当て身技も読みが外れると痛い。ここから反撃可能。

同様にリョウのステップバックスウェーにも存在する。

・一部の当て身技

当て身をとる時にモーションが出てしまう技（ヘフティガーシュトースアグリフや猛牛流投陣）の終わりモーション、つまり当て身判定が消えた後はくらい判定のみが残ってしまう。

・打ち上げ中

AOFの売りである打ち上げ中は地面につくまで判定がある。各キャラごとに相手を打ち上げる能力を持つ技が用意されてあり、その技をヒットさせると相手は空高く打ち上げられ空中連続技タイムが始まる。打ち上げ技は次ページからのキャラ別表のところにあるから覚えよう。



打ち上げ技が見事命中中。ダメージを奪え。

[illegible]

表にある判定というのは、文字通りその技の判定のことで上段なら上・中段・下段はそれぞれ中・下と記されている。

反撃は、その技をガードされた時に相手ができるかどうかであってその技で反撃しろというのではない。

○が付いているものはほとんど反撃可能。△は端だったり近距離の場合のみと限定がつけられてしまうが技的に隙の生じているものを指している。×は反撃する隙がないもの。

ここでいう反撃する隙がないというのは安定した返し技がないというだけで、攻めのターンは移動する（技によって例外あり）のでガードした時は有利になることは覚えておこう。

表の見方

ガード後反撃できるもの……○
一応可能なもの……………………△
隙のないもの………………………×
打ち上げ判定技……………………★

[illegible]

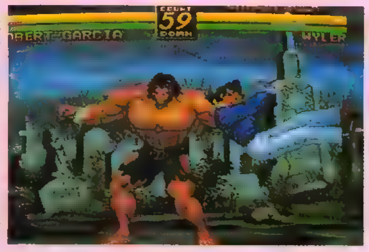
ワイラーの側近であり護衛もしているシンクレアと今回のラスボスワイラーについて、ここで紹介しておきたい。

攻略法については次号から詳しく触れていくことにするが、どちらもなかなか手ごわく、一筋縄ではいかない。必殺技も豊富ときている。マイキャラとして使用できるなら嬉しいとこなんだけど…。

シンクレアはワイラーに常に影のように付きまとい護衛をしている舞踏。町のBARで行われている裏格闘試合も彼女が仕切っているらしい。ワイラーは家がグラスヒル・バレーの有数の名家でありそこの5代目当主であるということ以外はまったく不明。彼は何を企んでいるのか…。



ワイラーの側近シンクレア。



変身するワイラー。本当に人間か?

	技　名	判　定	反　撃
特殊技	風殺蹴り ←+B	上	○
	虎戯打ち →→+A・A	中・中	○○
	客脚翔 →→+B	上	○
	三角蹴り ジャンプ中、端でB	中	×
	踏み込み下段正拳 ↘↘+A	下	○
	上段回し蹴り →←+BC	上	○
	当て蹴り B+C	上	○
	追上蹴り 中段キック後B	上	○
	膝嵐　※2回まで連打可能 中段キック後C	上・中	○○
	釣瓶打ち★ 屈み状態から↑+A	中	○
	中段パンチ★ ↘+A	中	○
必殺技	覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+C	上	○
	暫烈拳 →←→+A	上	○
	飛燕疾風脚 ↙→+B	上	○
	虎砲 →↓↘+AorC	上	○

※ガードできない技は除いてあります。

	技　名	判　定	反　撃
特殊技	スラント・ローキック ↙+B	下	○
	オーバースウィング★ ←+A	上	○
	ラピッド・ロッド A+B	上・上	○
	ラッシュキック★ →+B	中	○
	中段パンチ★ ↘+A	中	×
必殺技	リボルビング・ロッド ↓↘→+AorC	上	△
	ミドル・インパクトT.T. ↓↘→+B	上	○

※ガードできない技は除いてあります。

耐える空手マン。

リョウ・サカザキ



勝ちを諦めなければ最後まで勝敗はわからないぞ。

リョウの特殊技も隙のある技が多いため、リョウを使っていくには読み合いが特に要求される。というのもリョウの打ち上げ技は中段に集中していてしかもガードされると反撃確定であるからである。

相手に中段を意識させておいて立ちAで牽制、下段もうまくからめて（これも反撃可のものが多いが）打ち上げ技まで結びつけよう。

立ちAは目押しで連続ヒットするので牽制にはもってこいだ。ちゃんと目押しすれば⇨Aにもつながるので地上連続技としてはなかなかいいダメージになる。

投げられ判定がある以外は完全無敵と思われていたステップバックスウェーに悲しいお知らせ。なんと技の終わりにくらい判定が存在していたのだ。これで困った時にステップバックスウェーを出しづらくなってしまったのだ。

代わりにといっては変だが龍虎乱舞が非常に使いやすい。中距離で牽制しているところからいきなり出しても覇王翔吼拳と見分けづらいため使えるし逆もイケる。どんなに劣勢でも勝つ可能性があるのだ。



読み負けて倒されても落ち着いて次にいこう。



覇王翔吼拳がヒットしたらまたすぐに溜める。

心の隙をつく

ロディ・バーツ



打ち上げ技を決めるまでのプロセスは読み勝つことにある。

ロディはリョウと同じくほとんどの技が反撃可能なため読み合いが重視される。反撃は覚悟の上で中段・下段を振り分けるわけだが、その中ではスラントローキックがおすすめ。隙はあるがローキックの後に立ちBで連続して2回ローキックを出すことができるため相手の反応を少し遅らせることができる。

ロディの技の中で隙のないものに中段パンチがある。これが打ち上げ技であったことが非常に強力。リスクを伴ってまでスラントローキックを出す理由がここにある。ロディが恐れず判定を揺さぶればチャンスは必ずやってくる。

数ある技の中でも特に注意が必要なのが、ミドルインパクトT.T.。回し蹴りを連発して叩き込む見た目にも格好いいこの技は、実は反撃したい技で吹っ飛んでしまう技なのだ。だからガードされた瞬間強力なラッシュを持っているキャラの場合、体力の半分をあげてしまうことになるぞ。

超必殺技のハイパートンファーは判定がもの凄く強い上に、相手のラッシュを止めやすい性質がある。というのはロディがハイパートンファーを出す時、一度キャラクター1人分後ろに引いてから技を出すため相手の技をスカしてそこに当てることができるのだ。もちろんガード不能技のため途中で相手が気付いてももう遅い。問題があるとすればコマンド入力の動きでバレやすいといったところだろうか。



これをガードされると吹っ飛び確定。

	技　名	判　定	反　撃
特殊技	轟閃 A+B	上	×
	白波 ⬅+B	上	△
	双掌弾 ➡➡+A	上	○
	双掌槍突脚★ 双掌弾後⬅+B	上	×
	草薙 双掌弾後⬇+B	下	○
	飛槍 ➡➡+B	中	○
	ラッシュキック★ ➡+B	上	○
必殺技	藤堂流・重ね当て ⬇⬊➡+A	上	△
	藤堂流・雷咆吼 ⬇⬋⬅+A	中	×
	藤堂流・秘伝超重ね当て ⬅➡⬊⬇⬋⬅+A	上	×

※ガードできない技は除いてあります。

でかい口を叩くだけのことはある

藤堂香澄



近距離戦に持ち込むためのパターンを自分なりに作ろう。

香澄が最も威力を発揮するのは近距離戦だが、相手もそう簡単には近付かせてくれない。

中距離戦での主力武器は轟閃と白波、双掌弾である。白波はガードされた後、距離が離れてくれるため中距離戦では使える。双掌弾は反撃可能だが、双掌槍突脚まで出せば隙がないので問題なし。立ちAはリーチが普通だが、近距離になると技が変化して短くなってしまうため使いづらい（マリーの立ちAのようなもの）。

香澄の打ち上げ技は、ラッシュキックと双掌槍突脚。特に双掌槍突脚は隙もなく使える。

近距離戦になった時に力を発揮するのが、藤堂流・雷咆吼。全く隙がない上にヒット時はいろいろ追い打ちがかけられる。中でも重ね当てや双掌弾は強力。秘伝超重ね当てはつながらない。

香澄は必殺技を2つしか持ってないが、重ね当ても近距離でなければ反撃は受けない技であるので2つとも使える必殺技である。あらゆる技を駆使して使いこなそう。



好きなものを叩き込んでやれ。



隙なし。といってもやや不利なんだけどね。

	技　名	判　定	反　撃
特殊技	ダッジ・ストレート ⬅+AC	上	○
	ダッジ・ハイキック ⬅+BC	上	○
	スタンディング・バックナックル★ A+B	上	△
	ハイポイントヒール ⬅+B	上	×
	ラッシュキック ➡+B	中	○
必殺技	ゲバルティガー・フーストリット フォン・オーベン ⬇⬊➡+B	上	○
	クイック・アンダーストレート ➡⬅➡+A	中	○
	クイック・バックナックル ➡⬅➡+B	上	○

※ガードできない技は除いてあります。

中段が少ない…。

カーマン・コール



攻めに守りに割とバランスのとれてるネクタイ窮屈オヤジ。

カーマンは打ち上げ技がスタンディングバックナックルのみと少し寂しい感があるが、そのまま⇨Aにラッシュがつながるためガードされてもごまかしがきくのはいい。

反撃に×がついているハイポイントヒールは、カーマンの切り札。相手に技をガードされた時、隙がないどころかなんとカーマンのほうが先に動けるのだ。ハイポイントヒールをメインに攻めパターンを作っていこう。

必殺技のクイックアンダーストレート、バックナックルは共にスピードは申し分ないがガードされると反撃確定。クイックアンダーストレートとダッジストレートはガード後の反撃技が打ち上げ技でなくても吹っ飛ばされてしまうためかなり危険。

超必殺技のアオファァイナンダーフォルゲンテ・ビュルフェ（長ェし意味不明）は相手に向かって走っていきつかんで投げる技だが、相手と密着している時は走るモーションはなくそのまま投げてくれる。

起き上がり時に相手が技を重ねるようなら投げてしまえ。



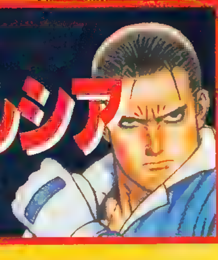
ガードされてもおかまいなし。



打ち上げ技はこれだけ。

	技 名	判 定	反 撃
特殊技	バックブロー★ ←+A	上	×
	バーニングナックル★ A+B	中	○
	三段蹴り★（2段目） ←+B・B・B	上・中・中	×○○
	ダブルミドル 中段キック後B	上	○
	レイジングキック ダブルミドル後B	上	○
	ジャンピングヒール 屈み状態から↑+B	中	○
必殺技	覇王翔吼拳 →←↙↓↘→+C	上	△
	龍撃拳 ↓↘→+AorC	上	△
	幻影脚 →←→+B	上	○
	飛燕疾風脚 ↙→+B	中	○
	飛燕龍神脚 空中で↓↙←+B	中	○
	龍牙 →↓↘+AorC	上	○

行くぜっ体力泥棒!!
ロバート・ガルシア



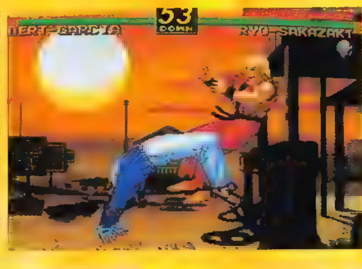
相手を空に飛ばせば安定技でも体力を半分以上奪うぜ。

ロバートの特殊技は、そのほとんどがガード後に反撃可能なものばかりのなで、表を見る限りでは厳しいイメージがあるかもしれない。しかしやってる人はわかってると思うけど、打ち上げ技であるバックブローが隙のない技であるため、攻めにも返し技にも使えて非常に強い。

中段技は全体的にリーチが短いものが多いため、中距離戦での使用は難しいところ。攻めはどうしても立ちAやB、バックブローなど上段に集中しがちだが、相手を空中に打ち上げてしまえば労せずに体力の半分を奪えるだけに相手のターンになった時も冷静に対処し返し技の入る隙は見逃さずに闘おう。

必殺技の飛燕疾風脚と飛燕龍神脚はどちらも中段技ではあるが、予備動作でバレてしまうため無理に使う必要はない。必殺技のゲージは龍斬翔をメインに使用していこう。

三段蹴りは三段目も中段技。だが二段目が打ち上げ技となっているためヒットしている時は二段でとめてラッシュをかけるといい。空中はロバートのためにある。



空中の安定ラッシュ⇨AC⇦Bは超減る。



三段蹴りは二段目のみ打ち上げ技。

	技 名	判 定	反 撃
特殊技	オーバー・スウィング・ショート★ ←+AB	上	×
	ロー・サマーソルト ←or↙+B	中	△
	オーバー・スウィング・ロング ←+A	上	△
	チェスト・バンプ★ →→+B	中	○
	プッシュ・インパクト →→+A	上	○
	インパクト・トゥ・バンプ チェスト・バンプ後A	中	○
	中段パンチ★ ↘+B	中	×
必殺技	フリック・ショット ↓↘→+A	上	△
	ウイップ・ラッシュ →←→+A	上→中	×
	フォースイッシュ・レイブ ↓↙←+A	上	×

※ガードできない技は除いてあります

触れさせずに倒せ
レニィ・クレストン



何もさせずに勝つことも可能な遠距離ファイターだ。

レニィは隙の少ない技が多く、遠距離からも攻撃できるため闘いの主導権が握れるのは強い。下段技が存在しなかったり特殊だが、その分投げ間合いもかなり広いため、投げと2択はかけられるので心配はいらないぞ。

打ち上げ技のうち2つも隙のない技があるので、攻められるほうはたまらない。

△のついているロー・サマーは離れてしまうが基本的には反撃不可能。しかしロー・サマーの3段目（上方の当たり判定）がスカるとステップから反撃が間に合ってしまう。

A+Bでリョウと同様のスウェーが出るのだが、こちらもスウェーの戻りにくらい判定が存在し、リョウと同じく使いづらい。フリックショットも近いと反撃されてしまうが中距離なら問題なし。

フリックブレイク（超必殺技）は龍虎乱舞よりもステップが短いが、早いのでかなり見切りづらい。

投げと中段技で相手の動きを止め、相手に試合をさせずに料理してしまおう。



この間合いからペースをつかむ。



立ちAも使えるぞ。

※ガードできない技は除いています。

	技名	判定	反撃
特殊技	白蛇吐信 ←+A	上	×
	右端脚★ ←+B	上	×
	当天砲★ A+B	上	×
	左端脚 B+C	上	○
	威風王 ↙+B	下	○
	頭突進 ↘+C	中	○
	足払い 頭突進後↓+B	下	○
	旋風進 ↓+AB	下	×
	頭突進 旋風進後→+B	中	○
	虎撲掌 旋風進後→+A	上	○
	地滑突 →→+A	下	○
必殺技	飛翔石頭君 →↓↘+A	上	○
	無敵嵐武君 ←↙↓↘→+B	中	○

右側の男!
王覚山

楊炮があるからいいよといってくれる人は左側スタート。



王は上段技に隙のないものが多くあって非常に使いやすい。特に右端脚や当天砲といった技は打ち上げ技でありながらリスクがあまりないため使い勝手がいいぞ。

中距離では旋風進が隙もなくおすすめ。ヒット時は次につなげればいいしガードされても反撃は受けにくい。旋風進が強いから中段技も生きるしね。

少し困った技が地滑突。ロディのミドルインパクトT・Tと同じ性質を持っておりガードされてしまうと打ち上げ技でなくても吹っ飛んでしまう。あと強襲地雷尻君は、飛んでいる間にもくらい判定があるため近距離では出さないほうがいい。空中ラッシュの的になるぞ。

相手の背後に回り込み、後ろから虎撲掌を叩き込む投げ技、背後転打。この背後転打という技、実は1Pと2Pでは雲泥の差があったのだ。

投げ技であるからしゃがんでいる相手を投げられないのはいいとして問題は投げが決まる立ち状態の時だ。1P王よ泣くな。1P側で王を始めた場合だけ、なんと立ちガードできてしまうのだ。2P側で始めればちゃんと投げが決まるのに1P側だけガードしているとパンチに化けてしまう。原因はまだわからないがとりあえず王で遊ぶ時は2P側で行うことをすすめる。



背後転打を入力したのにい（涙が出るぜ）。

	技名	判定	反撃
特殊技	ボディ突き →+A	上	×
	側退撃 ←+B	中	×
	頭突き★ →→+A	中	○
	開脚踵落とし A+B	中	○
	龍尾閃★ C	中	△
必殺技	流影陣 ↓↘→+A	上	○
	真空斬首刀 ↓↙←+A	上	○
超必殺技	闘神翔 ↓↓+C	上	△

※ガードできない技は除いています。

ホワジャイではない
不破刃

隙の大きい中段技は目先を変えて使用すればローリスクに。



中距離ではボディ突きが牽制によく、Aを2回押すと2発でる。不破の打ち上げ技やその他の中段技は隙のあるものが多く、出しにくい感じがある。それらの技を生かすのが忍隠れだ。

忍隠れは技の出かけから消えるまでの間完全無敵になり、しかも投げられ判定もなくなるため相手の技をスカす役目もしてくれる。消えた後相手が暴れるようなら猛牛流投陣で返り打ちだ。そして消えている間なら隙のある中段技でも多少はごまかせるってもんだ。相手も何をガードしていいるかわからないのでイイぞ。

一回後ろに下がって様子を見たい時などは、バックステップでもいいが側退撃をすすめる。中段技を出しながら逃げ、しかも隙がない技なので困った時にも使える。

相手をダウンさせた時は、天誅落（↓↑A）の他に開脚踵落としをダウン攻撃として使うことができる。ダメージも高いので使っていこう。

飛び道具を跳ね返してくれる流影陣。実はミドルインパクトT・Tと同じ性質を持っておりガードされてしまうと打ち上げ技でなくても吹っ飛んでしまう。他に猛牛流投陣の終わりモーションがそうなので注意してほしい。



この瞬間すでに完全無敵。



忍術らしくなってきた。

ゲーメスト10周年特別企画 第3弾

エス・エヌ・ケイ

企画開発本部 第一企画部 部長

松本裕司



64ビット機新作ゲーム始動中!!

10周年企画メーカー対談の第3弾にお招きしたのは、餓狼、龍虎とSNKの2大タイトルの仕掛け人である松本裕司氏。格闘ゲームのキャラクター人気に火をつけ、ゲーマーの女性人口を増加させた立役者ともいえる松本氏の、ゲームに対する気持ちとは、そしてエス・エヌ・ケイのゲーム作りとはどのようなものなのだろうか。

ストリートの格好よさを表現したい テリーの原点は、オトコの背中にあった!

ゲーメスト…まず、SNKのゲーム作りの基本精神というのはどのあたりになるのでしょうか。

松本…ゲーム作りの面でいうと、やはりキャラクターが非常に大事ですね。作り手がそのキャラクターにどれだけ気持ちを込められるかです。

キャラクターの外見の格好よさは当然ですが、そのキャラクターのバックボーンの部分、例えばそのキャラクターはどんな生活をしていて、好きなものは何であるとか、そういったゲームでは見えない部分に多くの時間を費やし世界観を作っていきます。それをユーザーやファンの方々に伝えるためにプロモーションビデオを作ったり、雑誌（コミック）や小説化したりしていくわけです。

デジタルっていうのはアナログの持っている温かみ、人間っぽさみたいなものがなかなか出しにくいんですよね。たとえば紙に鉛筆で絵を描く場合、力の強弱やタッチで温かみのある表現がしやすいんですが、モニターにドットを置くだけだとどうしても冷たい感じになる。それを克服するには作り手が心を込めて作るしかないと思うんです。

ゲーメスト…松本さんはいままで手掛けられたシリーズで、どういったことに気を使ってきましたか?

松本…気を使ってきたというか、常に意識していたのは各キャラクターにそのキャラクターなりの行動方針となる美学を持たせるということです。いくら見かけがよくともそれがなければ、格好悪いと思うんです。

例えば、ロバートは見かけはちゃらちゃらしてる。でも本当は、誠実で正義感も人一倍強い男なんですよね。もちろんリョウに負けないぐらいきつい修行も積んできてる。でも、それを表面に出さない。

なぜか?それが彼の美学だからなんですよ。

テリーはテリーの、ギースはギースの美学を持っている。だから格好いいんだと。

服装にしてもテリーらしさは出したかったんです。何せゲームの中でビジュアル的にテリーらしさを表現できる数少ないアイテムですから。それに、格闘技ゲームの主人公イコール空手着というのは嫌だったし、ストリートで闘うのになぜ空手着なんだろうってのもありましたしね。でも一番大きい理由は闘いを前に空手着に着替えるテリーはテリーじゃない。テリーはどんな時もテリーらしさを失わない。それが闘いの瞬間であっても…そんな部分を伝えたかったからなんです。

ゲーメスト…やはり、女性の目は意識していたんですか?

松本…魅力的な人って、男性、女性に関わらず同性から見ても魅力的ですよね。そんな魅力的なキャラクターを作ろうと考えてきましたから、女性層にも受け入れられたというのはすごく嬉しかったですね。

とにかくSNKらしい、世界観を持ったゲームをたくさんの人々にプレイしてもらいたいとスタッフ一同思っています。その思いを実現させるためにも、ヒットゲームを作らないといけない。そんな

餓狼3は大冒険でした でもスタッフにとっては愛すべき作品です



松本 裕司 Hiroshi Matsumoto

1965年4月10日生まれ
某社在社時に人気格闘ゲームの開発に携わり、
1989年4月にエス・エヌ・ケイに入社後、
餓狼、龍虎シリーズの開発を手掛ける。

使命を感じています。
ゲーメスト…餓狼伝説のときは、その手応えはどうだったんですか?
松本…今ひとつつかめなかったですね。ロケテストのときはほとんど一日中お客さんの後ろで見ているんですが、お客さんの反応がわかりづらかったのを覚えています。でも次第に「このゲーム、面白いで」「テリー、カッコええやん」なんて声が聞こえてきて、ほっとしたというような。
ゲーメスト…今でも、ロケの時は見にいったりしているんですか?
松本…見てますね。制作に直接携わっている者も同様、実際に見ないとお客さんの反応がわかりませんからね。

キャラクターに託したイメージは、手の届くヒーロー

松本…龍虎の拳では、餓狼伝説と違うイメージで龍虎の拳というタイトルを浸透させようと思っていたんで、すごくハードで重たい雰囲気のゲームになったんです。
　それに、そのころの格闘ゲームには、うまい人間が必ず勝つんじゃないかという印象があって、下手なプレイヤーでも勝つチャンスのあるゲームにしたかったんです。
　でも、スタッフの中にもゲームをやり込んでいるものがいますんで、「それじゃ面白くないですよ」なんて反論されたりしてね。若いスタッフと議論し合ったのを覚えていますね。
ゲーメスト…具体的にいうと、どういったところですか?
松本…例えば気絶ありますよね。某社のゲームでは決まったパターンで気絶してたんですけれども、偶然でいいんじゃないかなと。ラッキーパンチってあるじゃないですか、そんな要素を入れたかったんです。
ゲーメスト…ピヨリという言葉が流行っていましたが、あえて違う言葉を選んだのですか?
松本…やはり同じ言葉は嫌だなぁと。餓狼が某人気格闘ゲームの後に出ましたから、どうしても真似というイメージでとらえられがちだったんですよね。でも我々が某社にいたときに格闘ゲームを作って、それはずっと我々の頭に残っていましたから、餓狼伝説を作り出したときにもその延長線上にかつて手掛けた作品はありました。
　もちろん、我々が某社にいて、人気格闘ゲームの続編を作ったとしても、あの形になったかというと、多分なっていないと思うんですよ。あのゲームはそのくらい良くできたゲームだと思います。ただ心の中では「真似じゃない」という強い気持ちがずっとありましたし、そう思われるのは不本意でしたね。
ゲーメスト…その違いをより見せたいと思ったのは龍虎ですか?
松本…それはあったかもしれないですね。でも、そのときは餓狼伝説がライバルでした。それで、龍虎は武道という重いイメージを出したいと思って、あえて主人公を無骨な空手家にしたんです。
ゲーメスト…龍虎の世界は現実にありそうな世界に思えますよね。
松本…私自身、小さいころはスーパーヒーローに憧れましたけれど、年を取るごとに、頑張ったらこの人みたいになれるんじゃないかという人に憧れるようになったんです。それで、身近なヒーローというものを確立させようと思ったんです。



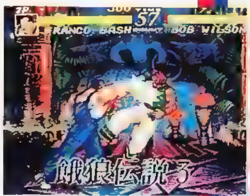
松本氏が手掛けたネオ・ジオ初の格闘第1弾。テリー、アンディ、丈などの個性に富むキャラクターが人気を呼んだ。



龍虎乱舞のコマンド探しが話題になり、隠しコマンドのはしりになった。



ミスター・カラテの正体が明かされるオープニング。ギースの登場によって、SNKシリーズ作品のつながりが強まった作品。



新しい事に挑戦しようという意欲が感じられた、リアルバウトへの足掛かりとなった作品。



3の反省からシステムを改良。3のボスキャラを加え、16人ものキャラクターが使用できるようになった。リングアウトするステージは賛否両論となった。

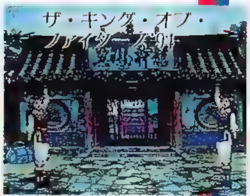
あの不知火舞が登場した記念すべき作品。ライン移動、超必殺技が確立したのもこの作品。アニメも放映された。



ギースがマイキャラとして使用できるようになり、連続技という概念が取り入れられた。リョウのゲスト出演作品。



SNK歴代キャラが総出演。チームバトルシステムを取り入れ、アテナの復活によりサイコソルジャーの値段が大高騰。



チームエディット機能、ルガールと柴舟使用の隠しコマンドが追加された続編。庵の登場により、京と人気を二分する。



起き上がり攻撃、起き上がりを自由に操作できるシステムに、3D格闘を意識した片鱗がうかがえる。



SNK、ウワサのポリゴンと新ハード

松本…餓狼伝説Ⅰは、キャラクターを重視したというか、格好いいキャラにしたいというのが強かったんですが、2ではゲームとして足らない部分を改良したかったんです。

　キャラにしても、絵のタッチとかが古くなっていきますのでキャラ自体をもう一度描き直そうと思ったんですよ。

ゲーメスト…餓狼伝説2っていうのは、他のゲームと違った守る側の原理というのがいろいろと考えられていたと思うんですが。

松本…フィールドをできるだけ広く使いたいというのがあったんですよ。画面の端に追いつめられて、ずっと固まった状態というのはできるだけ少ない方がいいんじゃないかと思ったんです。

　今までは上に逃げるしかなかったけれども、それだと苦しいから、もう少し画面の中を有効に使えたらという…。

ゲーメスト…それがライン移動ですね。

松本…そうですね。それと、背中の格好よさを是非とも演出したかったんです。

ゲーメスト…なるほど。そういうことだったんですね。

　話は代わりますが、続編を重ねるうえでなまじ人気があるだけに雰囲気を壊せないといったシリーズものの難しさというものがあると思うんですが。

松本…確かに世界観を壊さずに新しいゲームを作るのは頭が痛い問題ですね。でも、それ以上に他社さんのゲームだけでなく前作もライバルという部分がきついですね。ユーザーやファンも前作を超えて当たり前という目で見ているでしょうから。

　特に餓狼3はスペシャルが良かった分、スタッフにとってもしんどかったと思います。

ゲーメスト…スペシャルから3になって、システム面でもかなり変わりましたね。

松本…バーチャファイターを見たときに、ポリゴンがもっと細かくなって、もっときれいな絵になっていくだろうという想像はできたんです。餓狼3は、VFの続編に対抗でき、餓狼スペシャルを超えるものにしないといけない。そんな気持ちから新しい餓狼伝説が生まれたんです。ただ、新しすぎて理解されにくかったみたいですけれども（笑）

　リアルバウトは3で理解してもらいにくかったシステムや操作系をもっとわかりやすく、使いやすいものにしようといったところからスタートしたんです。スウェーを切り捨ててラインを1本にする、または2本に戻すといった意見もあったんですが、せっかく3で足掛かりができたんだから何とかそれを改良して楽しくプレイしてもらえるゲームにしたかったんです。

　でも、ロケテストのときはお客さんの付きはあまり良くなかったんですよ。ショックでしたね。そのまま旅にでようかと思いましたよ。（笑）

　でも、よく見るとお客さんは楽しそうにプレイしているんですよ。お客さんの付きやインカムはさほど良くなかったんですが、この手応えは信じていいと思いましたね。

ゲーメスト…餓狼3のときの雰囲気があるだけに、プレイヤーに受け入れられたリアルバウトというのは良くできたゲームだなと感じますね。

松本…ありがとうございます。そういって頂くと嬉しいですね。

ゲーメスト…これからの進化の中に、ハードの進化も含まれていると思うんですが。

松本…64ビットのことですね。それに関していうと現在3タイトルを制作中です。SNKがネオジオで培った、SNKらしいゲームを作らなければいけないと思っています。

ゲーメスト…3D格闘というとVFのようなものという印象をプレイヤーも持っていると思いますが、SNKさんならVFとは別の作品を作ることができると思うのですが。

松本…ポリゴンになれば特にデジタルな面が強くでてくると思うんですよね。やっぱりそれを血の通った温かいものにしたいですね。それを実現できればSNKらしい3D格闘は作れると思っています。

ゲーメスト…夏頃にはポリゴンがお目見えするという噂がありますが。読者にもう少しわかりやすい形で伝えたいんですけれど。

松本…SNKの今までの格闘の中のどのゲームを3Dに持ってくれば、他社さんと違う3Dの格闘ゲームができるかなというところから紐解いていただければと…。

ゲーメスト…では、読者にはそこから64ビット第一弾を当ててもらいましょう。

松本…えっ、第一弾のことだったんですか?それは難しいかもしれない。(笑)

ゲーメスト…しつこいようですがポリゴンゲームのこの辺をニューハードでは変えたいなぁというところはありますか?

松本…具体的には考えていないんです。ポリゴンになっても常に考えているのは格好よさをどう表現するかということです。

ゲーメスト…2Dのときと同じように、ビジュアルの格好よさというものが表現できるかというところはどうですか。

松本…表現方法はもちろん変わるとは思いますが、2Dに勝るとも劣らない格好よさを表現できると思いますよ。

ゲーメスト…実際に新ハードがでた後に、2Dゲームそのものが打ち切りになる可能性はありますか?

松本…それはないでしょう。ネオジオ自体、世界市場で100万台近い代数が出ていますから、プレイヤーもオペレーターも含めて、大事にしていかないといけないと思っています。2Dで表現することもまだまだあると思いますし、これからも2Dの格闘技の限界を追求していくつもりです。

ゲーメスト…最後に、現在、ゲームのジャンルが狭められているように感じるのですが、その辺はどのようにお考えですか。

松本…確かに格闘か大型筐体かといったところになってしまっていますね。今は、格闘以外に対戦で面白いものがないかと考えているんですが、格闘のわかりやすさを超えて対戦が楽しいゲーム。困難ではあるけれどチャレンジしたいですね。

64ビット新ハード機ではいろんなゲームに挑戦します!



人を楽しませることが好き。
その熱意は、ゲームの中で表現されている。

続々明かされる謎の数々

Dungeons & Dragons®

SHADOW OVER MYSTARA™

ダンジョン&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ

STAGE5～6、テイモスまで攻略。装備アイテム、ネームエントリー、呪いの剣1の謎も公開だ。

第2回内神田D&D®探偵局外伝
公開!ネーム入れの秘密

担当：右井ぜんじ

ネーム入れの秘密 遂に公開!

予告通り、ネーム入れでどんなタイプになるか、その法則を紹介しよう。まずは、表1を参照してほしい。

それぞれの文字に、ポイントが与えられている。それを合計する。合計して2ケタの数になったら、1の位と10の位を足し続け、1ケタの数字にする。

そうしたら、表2にあてはめてタイプを決定。こうして、ネームからタイプが決まったわけだ。どんなタイプが、何のアイテムをくれるのかは、表3に注目だ。

自分なりのTYPEを探せ

ネーミングによりプレイヤーのタイプが決定するが、このタイプによって装備アイテムに何をくれるのかが違ってくる。キャラによっては、くれるものが違うので注目だ。

くわしくは、表を参照してほしい。意図的に、タイプを選んでいくなら壊れないアイテムのほうがいいだろう。タイプCの防御力UPがおすすめだ。この防御力UPアイテムは、最後のほうまで出現しないので、価値が高い。どうしても攻撃力を上げたい人は、Iタイプが有力だ。

今回はこんなところ。読者からのお便りは紹介できなかったが、採用したプレイヤーにはカプコン特製のD&D®"冒険の書"小冊子をプレゼントするので期待していてね。

表2

《例》

グ　レ　ル　ダ　ン

2(+8)+8+　7+　0(+8)+7=40　更に一桁にするので　4+0=4

ネーム・ポイント	0	1	2	3	4
TYPE	A	B	C	D	E
	5	6	7	8	9
	F	G	H	I	J

よって上記でいうなら「グレルダン」は、TYPE4になります。

表1：ネーミングの得点

ネーム・ポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
対応ネーム	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	ー	!
	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	オ	ン	゛	゜
	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ァ	ィ	ゥ	ェ	ォ
	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ッ	ャ	ュ	ョ	?
	A	B	C	D	E	0	1	2	3	4
	F	G	H	I	J	5	6	7	8	9
	K	L	M	N	O	I	II	III	IV	V
	P	Q	R	S	T	・	&		ー	!
	U	V	W	X	Y	♀	♂			?
	Z									

TYPE	A（店で好きなものと交換）	B（スピード）	C（防御1）	D（防御2）	E（耐火）
ファイター	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
クレリック	メダル	ブーツ オブ スピード	司祭の帽子	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
エルフ	メダル	ブーツ オブ スピード	サークレット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
ドワーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
シーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	フード	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
マジックユーザー	メダル	ブーツ オブ スピード	マジカルハット	プロテクション リング	レジストファイヤー リング
	F（魔法防御）	G（攻撃力）	H（アイテム）	I（アイテム）	J（アイテム）
ファイター	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	アンクレット(脚攻)	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
クレリック	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
エルフ	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	イヤリング（魔攻）	ブレスレット（武器攻）	ネックレス（魔耐）
ドワーフ	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	アンクレット(脚攻)	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
シーフ	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	ブローチ	ブレスレット（武器攻）	オーブ（マヒ／セキカ耐）
マジックユーザー	スペルターニング リング	ガントレット オブ パワー	ロッド オブ ファイヤー	ロッド オブ コールド	ロット オブ ライトニングボルト

表3

STAGE攻略 5－C

木々の架け橋を通る

エルフにのみ許された道。慣れれば超簡単だ。

担当：MVP

エルフでプレイをしていてテルアリンを倒すと、次のルート選択にこの木々の架け橋を通るというものが出る。いわゆるキャラ限定という奴だ。

このルート、実は慣れれば非常に楽なルートで、道中も短いしボスも速攻、というわけで早く後半に行きたい人にはおすすめのルートだ。

ただこのルートの欠点は、「何もねぇ」ということだ。お金もアイテムも何一つ存在しないのだ。ちょっとがっかり。

ここにくる前に…

まずはここにくる前に少しセッティングをしておいてほしい。

①ハンマーを9個持ってくる
②ヘーストの魔法を1回残しておく

この2つである。いずれもボス戦で必要なものなのだ。このようにするためには、ハーピー戦でハンマーを使ってはいけない。

少しハーピー戦がつらくなると思われるが、アイスストームやマジックミサイル、ダガーでうまく倒してくれ。

シャドーエルフたち 戦闘場面その①

まずはシャドーエルフとの戦いだ。といいつつも、この面の敵はすべてシャドーエルフなので、まずはも何もない。

シャドーエルフが3体出現する。対処法はハーピー戦のものと同様で、奴が消えて上空からくる時に後ろに回り込んでからザクザク斬ってやればよい。

3体のうち2体を倒した時点で向こう側にドラゴンに乗ったシャドーエルフが出現し、ファイアーボールを数発撃ってくる。そう!!まるでハーピー戦の前と一緒なのだ。

ということは、シャドーエルフ×3と戦う時は一番左で戦い、ドラゴンに乗ったシャドーエルフが出現したら右に走って行き、ファイアーボールの射程外まで逃げればよい。

このシャドーエルフ×3&ドラゴンライダーの組み合わせが2セットある。


ファイアーボールはここまでくればもう届かない。

ビートルがうざったい 戦闘場面その②

めでたくドラゴンライダーをかわしたら、少しずつ右にスクロールさせていこう。

すると右上にスーパーヒーリングポーションが見えるはず。

そうしたら↓+Bでしゃがもう。スクロールが止まるところまでくるとビートルが飛んでくるからだ。

ここでは常にビートルがいるのでしゃがみが基本。

相手にするのはシャドーエルフだ。シャドーエルフに対しても常にしゃがんだまま攻撃だ。奴の消えてからの上空からの攻撃は、しゃがんでいると当たらないので安心。着地したところをザクザクと斬ってやろう。

さて、敵がすべていなくなったらいよいよグリーンドラゴンとの戦いだ。


しゃがんで対処する。

ボス前のセッティング

まずはスーパーヒーリングポーションを取って体力を回復。次にやることはアイテム、魔法のセッティングだ。

まずページ1はハンマー、ページ2はM・ミサイル（もし残っていなかったらアイスストーム。それもなかったらどれでもよい）。ページ3はヘーストに合わせよう。そしてヘーストをすぐに使えるようにしておく。

これでセッティング完了。

ドラゴンの性質を知る

グリーンドラゴンはまず開幕でブレスを吐く。そして一定ダメージを与えると2回目のブレスを吐く。ということは、1回目のブレスの間に多大なダメージを与えてしまえば間髪入れずに2回目がくるということ。

幸い、ブレスの間は奴の頭の下にいれば当たらないので、最初にそこに入ってしまえばいいのだ。

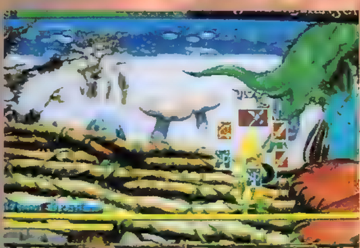
まずは一番右まで行く。すると、背景で緑のガスが出る。そうしたらヘーストをかけよう。出現してからかけると、ブレスを打ち消してしまうので、出現前にかけよう。

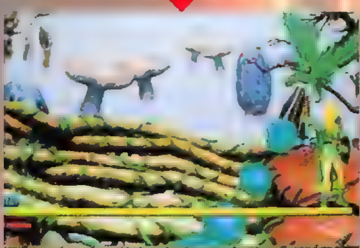
ヘーストをかけたら、C↓B↓Aの順にボタンを押す。ハンマーになるはずだ。

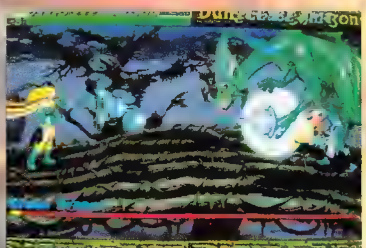
そうしたらもうドラゴンがいるので、A連打。4～5回斬ったら、ハンマーを5～6発投げる。そして再びA連打。これで奴は2回目のブレスに入る。ハンマーを投げつくして、あとはひたすら斬る。

ブレスが終わった時に倒せなかったら、マジックミサイルでとどめだ。


この時に「ヘースト」。


そしてすぐにハンマーに合わせ、


斬る&ハンマー。


もし倒せなくてもここまで減っているので魔法で倒すと楽。

大樹へワープ

木々の架け橋のルートを終えると、他のルートで戦うはずのマンティコアと大樹内の最初少しの場面がカットされる。どこにワープするかはリッチデイモスの項を見てくれ。

STAGE5-B

金・アイテムがたっぷり♡

情報を求めて―アインスンの街―

要注意なのは犬だけ。この面で万全の態勢を整をととのえよう。

担当：KAL

この「アインスンの街」は、お金、アイテム類が大量に手に入るだけでなく、体力回復（大×2、小×1）も落ちているため、前ステージでボロボロになったキャラクターを回復させられる場所である。

気をつけなければならないのは犬（ヘルハウンド）とボス（オーガキラーブラザーズ）くらい。あとは敵の出現パターンを覚えることが必要だ。

ステージスタート～1つ目の隠し部屋

ステージが始まったら、すぐに右へスライディングまたはダッシュ必殺技で移動していき、画面上部のカンバン横に落ちているイヤリングを拾っておこう。イヤリングは魔法攻撃力をUPさせる重要なアイテム。ここに落ちているのに気づかず先に隠し部屋に入ってしまうと、出てきたときにはもうなくなっているぞ。

周りにコボルドが4匹ばかりいるが、隠し部屋から出てきたあとで始末すればいいので、ここはイヤリングを取ったら左へ戻り、さっさと隠し部屋に入ってしまおう。

●隠し部屋①



アインスンの街スタート地点、ここで上に入ると隠し部屋だが、まずは右へ進んで…、



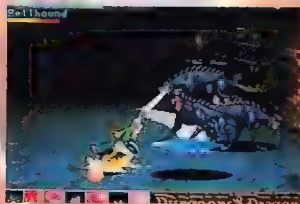
上に落ちているイヤリングを拾う。重要。



街には3つ隠し部屋がある。ここが1つ目。

犬が3匹うろついているが、ここの犬は大人しいので、上下にずれて近づいていけばそのまま斬れる。ドワーフやシーフはダッシュ必殺技で突っ込んだほうが早いだろう。

犬を2匹以上倒すと、アックスノールの増援がくる。はじめは3人だが、1人倒すごとに1人ずつ追加され、7人まで増える。その後は再び犬が2匹現れるが、手際よくやらないと逃げられてしまう。



近づいて斬るときもダッシュ必殺技のときも、上下に軸をずらすのは基本。

この場面をうまく切り抜けるコツは「通常攻撃→ダッシュ必殺技」の連続技で、犬とノールを片側にまとめてしまうことである。連続技は、具体的にはキャラによって微妙に異なるので、各キャラに合った連続技で闘おう。

さて、この部屋には体力回復（大）とパワーUPポーション、鍵の入った木箱（トラップ付き）がある。パワーUPポーションは犬やノールとの戦闘時に使ってしまうとして、体力回復は念のためにとっておこう。さらに奥の隠し部屋に行くからだ。



エルフなら、ガードアタックだけやっててもいい。



ここに入る。隠し部屋2つ目。戦闘中よく見てると、ノールがここから出てくるのだ。

木箱には鍵が入っているので、必ず先に取っておくこと。鍵を拾ったら、壁に見えてる扉に入っていこう。レバーを上に入れ続ければいい。

●隠し部屋②

敵のいない、宝だけの場所。とりあえず捕らえられている人々を解放して回ろう。邪魔で宝箱を開けていられない。

ちなみに、この部屋の一番奥に捕まっている女性は、次のショップの店員さんだ。ここで助けておかないと、品物の値段が上がってしまうのだ。

3つある木箱（小×2、大×1）は、全て斬って壊してしまってOK。左下の木箱からは、鍵が出ることがある。



人々は様々な情報を提供してくれる。店員さんはこの人。



130SPの回復が、助けておけば80SPに。他はほぼ半額。

中身は主に500SP、4000点の本、5000点の宝石など。

さて問題は鉄の箱×3。どれもカギが掛かっており、トラップが付いている可能性大。

ステージ3－Aのジャガーノート面へ行って鍵が余っていない限り、ここの箱は次のようにして取る。

箱の裏側へ回り、アタックボタンを押して持ち上げようとするのだ。トラップがあるなら、これでトラップが作動し、箱は開くことになる。

左上の角にある鉄箱も持ち上げて開けるわけだが、裏へ回るのに『ジャンプボタンを素早く2回押す』バック転、バックジャンプ、後転等を使うことになる。これで無理矢理箱と壁のスキ間に入ったら持ち上げて、罠が作動したら急いでスライディングで逃げるのだ。



罠付き鉄箱は、持ち上げて開ける。ガス、矢以外は、すぐ逃げればいい。

これら鉄箱×3の中身は、開けたキャラによって異なってくる。3つ共トラップなしでガッカリすることがあるが、そういった場合でも、鍵は使わず取っておき、次の隠し部



ジャンプ2回押しで間に入ったら持ち上げて、罠作動と同時にスライディングで逃げる。

宝箱の中身一覧



①5000SP、
5000～1万点の宝石
ガントレット（ファイター、ドワーフ）
ホーリーネスリング（クレリック）
プロテクションリング（エルフ）
スピードブーツ（シーフ）
マヒのワンド（マジックユーザー）

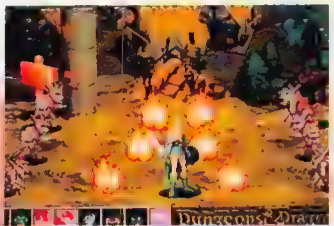
②5000SP
ネックレス（ファイター、エルフ、マジックユーザー）
ブローチ（クレリック、ドワーフ）
アンクレット（シーフ）

③500SP
ライトニングボルトリング（ファイター）
キュアシリアスワンズリング（ドワーフ）
ファイアーボールリング（クレリック、シーフ、マジックユーザー）
インビジビリティリング（エルフ）
※ランダムで変化することあり

屋の宝箱を開けるのに使おう。
ただし先にも述べたとおり、ジャガーノート面へ行って鍵が余ってるときや、キャラがシーフの場合は例外だ。

番外・3つ目の隠し部屋

外に出たら、残っているコボルドを倒して先へ進もう。歩くときは、常に画面の一番上か下を進むこと。
スクロールを進めていくと、右から犬が2匹出現する。
この辺りの犬は非常に元気がよく、走り回っている。少しでも正面に出ると体当たりされてしまうので、遠くからダッシュ必殺技で突っ込むか、少しずつ、上もしくは下から近づいていき、軸をずらしたまま斬っていこう。
このシーンは、犬を一匹でも倒すと、コボルドのフォーメーションアタックがくる。しかしオイルを投げてくるだけなので、中央付近でOKだ。
もう少し進むと、またも右から犬が2匹現れる。ここは


右→左→最後に左右同時とくるぞ。

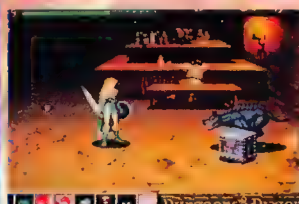
そのまま先へ進んでしまわず、一端左へ戻って、広い所で犬と闘うといい。勢い余って右へ行ってしまうと、次の場面の敵まで出てきてしまうぞ。
犬×2を倒したなら、今度はスクロールが止まるまで、右へ行ってしまう。

ボス前のラッシュが始まるわけだが、ここに3つ目の隠し部屋がある。この隠し部屋は、ザコたちを全て倒してしまうともう入れなくなってしまうので、ある程度闘ってダメージを受けたら、素直に入ってしまおう。
ではザコラッシュの説明。
初めはアックスノールが右×2、左×1で出現する。このノールを2匹以上倒すと左右からナイフを投げてくるコボルドが現れる。これはもう覚えておいてもらうしかないのだが、左右の上の角で闘っていれば対処しやすいだろう。
ナイフコボルドとほぼ同時に、今度は犬×2が右から出現。さらに左にオイルコボルド→右にオイルコボルドと順番でくる。すでに出ている犬を倒すと、追加の犬×2がくるのも忘れないようにしよう。

●隠し部屋③
ノールが3匹いるが、動き


ノールを2匹倒すと、左右からナイフがくる。右から出る犬×2にも注意。

出す前に、有無をいわさずダッシュ必殺技で右の壁際に押し込んで斬ってしまおう。
ノールを倒すと、コボルドが追加で3匹くる。この3匹も倒すと、少し間があいたあと、右上と右下から犬が凄い勢いで走ってくる。ぶつからないよう、待ち構えて斬るか、やりすごすのがいい。すぐ逃げてしまうからだ。
宝物は、左上の鍵のかかってないのが、レジストファイアーリング&体力回復（小）。まれに香水のときもある。
右の鉄箱は、500SP固定で、あとは10～500の幅でランダムに金袋が2つ入っている（計3袋）。この箱は鍵が掛かっているうえトラップがないので、カギを使って開けるしかない。取っておいた鍵はここで使うのがお薦め。


コボ×3のあと、このへんで犬を待ち構えよう。

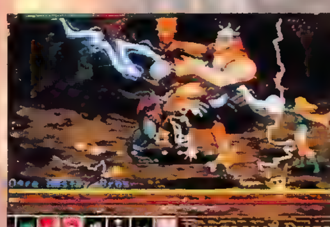
ステージボス オーガ&キラーブラザーズ

初めは強敵、慣れれば楽勝！のボスだ。
まず次のことに注意しよう。
①近くを上下に通り過ぎない
頭突きで突撃されるからだ。どうしても上下に動きたいときは、スライディングで反対側の端まで移動してからか、一度ガードしてからにしよう。
②ダウンへの攻撃は1～2回
倒れているところへの攻撃は、1回斬るたびにガード、斬る→ガード、を繰り返し、オーガの起き上がり頭突きに備えること。
③2匹になったら、絶対挟まれないこと
オーガが2匹になったら、挟みうちを受けないように、常に2体の動きに注意を払おう。あとから来るほうは、モードが変わるまでは、遠くにいれば石を投げてくるだけなので、石投げを遠くに配置して上下にずれ、最初からいるほうを相手にしよう。
攻撃方法について解説だ。

軸ずらしダッシュ必殺技法
足元の影を見ながら上下に少しずれ、多少離れた位置からダッシュ必殺技で斬り込み、そのまま連続技につなげる。ドワーフは対空必殺技につなぐと超威力だ。ファイター、エルフは軸ずらしのまま普通に剣を振り、途中でキャンセルして必殺技を出す。ただし振りが遅いとスキ間に頭突きされるので、手堅くいくならどちらもダッシュ必殺技で入り、1打目→ダッシュ必殺技につなげよう。


ドワーフだと超～気持ちいい。1セット半くらいで終わる。クレリックもストライキング、ブレス付きだと秒殺。

マジックユーザーパターン
マジックユーザーにはダッシュ必殺技がないので、次のようにする。
あらかじめダガーをセットしておき、開幕の頭突きをかわしたらすぐ後ろへ回り、ダガー×9→杖・毒針→杖→毒針と入れる。ただし無理して近づく必要はなく、危なそうなら軸をずらして待って、杖・毒針のあとダガー×9にもっていけばいい。
あとはマジックミサイルを使いまくるだけ。これでオーガは泣いて、兄弟を呼ぶ。
兄弟が来たあとは、ライトニングボルト、アイスストーム（あるなら）等、2人に同時に攻撃できる魔法を使っていく。とにかく片方を倒せばいいのだ。1体になったら、またマジックミサイルを使いまくればいい。このへんはエルフでも応用の効く部分だ。


ライトニングが何発残っているかが勝負。

軸ずらしスリング、アロー法
石を投げてくる奴に対してのみ有効な戦法。よく影を見て微妙に軸をずらし、スリング、アロー（シーフ、エルフの∞アイテム）を連射する。
石投げオーガは懸命に石を投げてくるが、ずれていてこちらには当たらず、こちらのスリング、アローは当たる、というナイス戦法だ。
オーガは体力が少なくなると、頭突きオーガと同じ性質になる。一瞬でも頭突きモーションが見えたらそれを最後にし、あとは普通に闘おう。


ちょっとマニアック。上手になれば、2体いても使える戦法だ。

アイテムの宝庫!!

STAGE5-A

腐海への道

分岐のあとのステージを、マップを使ってくわしく攻略してみた。

担当：D&D攻略パーティー　文：SHO

腐海に行くまで

4面ボスのテルアリンに逃げられたあと、ステージ分岐がありアインスンの町に行くか、腐海へ行くかの選択に迫られる（エルフがいれば分岐がもう一つ出現）。

ここの分岐では、アインスンの町へ行っておきたいところだが、テルアリンとの戦いで時間がかかりすぎてしまうと強制的に腐海へくるはめになってしまう。

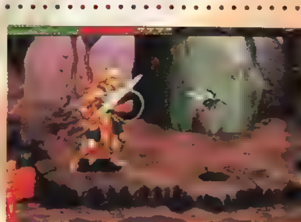

このとき、背景が森になると、腐海行きは決定。

どちらのルートがいいかというのは判断しがたいが、アインスンの町はお金の量が多く、腐海はアイテムが充実している。お金は大事だが、腐海ルートのアイテムは、かなり充実しており、魔法の剣やジンサモリング、イフリートボトルなどの重要なアイテムを手に入れることができる。どちらを選ぶかは個人の自由だ。

腐海での心得

マップを見てもらえばわかるが、腐海全体はあまり広くはない。しかし、隠し部屋が5つあり、しかもそのうちの2部屋は個室ではなく横に進んでいく1つのルートになっているので、広さということに関しては広いほうだ。

腐海に出て来るモンスターは隠し部屋に入ることによって、出現させないことができるので、早めに隠し部屋に入ろう。腐海にきてすぐに崖の下に降りることができる。これが初めに入る隠し部屋である(マップの④参照)。ここに入ることによって、右奥の大きな岩の前にいるジャイアントビートル（以下、Gビートル）が出現しないのだ。ちなみに、このGビートルを倒し


こいつを倒してしまうと大群が…

てしまうと、Gビートルの大群が押し寄せてくるので、もしも出てきてしまったら、しゃがんでかわし、Gビートルがいなくなるまで待とう。

ここで、あえて隠し部屋には入らずにいったときのモンスターを考えてみよう。岩の前のGビートルの他に


この位置にいれば安全。

一番下まで降りて、左に少しいった所に、グールの大群が迫ってくる。グールは非常に強くいやな相手だが、いいアイテムを落とすので倒したいところ。そこで、マップのAの位置で左向きに剣を振っていれば楽に倒すことができるのだ。このとき、右のほうでグールがたまったら少し誘導しておびきだせば良い。

グールを倒したあと、さらに左にいくとジャイアントスコーピオン（以下、Gスコーピオン）が一匹いる。このGスコーピオンを倒すと、上からGスコーピオンの大群が落ちて来るので注意したい。この対処法は、初めのGスコーピオンを倒した所で右に走ってかわし、少しずつ倒していくのが安全だ。


わー!!こんなに出てきた!

これ以外にはグールと戦った所から右に行ったところに、Gビートルが押し寄せてくるので、しゃがんでかわし、やりすごそう。隠し部屋に入らないと、3回必ずGビーストの大群が押し寄せてくるのですぐにしゃがめるように心がけていよう。

隠し部屋

5つある隠し部屋について攻略していく。順番は基本的にどこからでも良いが、一番初めはスタートしてすぐ下に入れる崖下におりるのが、いいだろう（マップ参照④）。

中に入るとゴブリンがたくさん出てくるので、ざくざく斬ろう。中間ぐらいで一度Gビートルが出てくるのでしゃがんでやりすごす。そのあと、ゴブリンと戦っている最中に、Gビーストが飛んでくるのでしゃがんでゴブリンを倒す。ゴブリンを攻撃しているとGビーストが攻撃態勢に入るので、軸をずらしてかわそう。

この隠し部屋には、雷の剣が手に入るので覚えておこう。

この隠し部屋を出たときにも、Gビーストが飛んでくるので忘れずにしゃがもう。

ここで右に行くとボスが出てきてしまうので、左に行く。すると洞窟の穴がポッカリ空いていて中に入れるが（マップ参照⑤）ここは後回しにして、先にその上の小さい穴に入る（マップ参照③）。


しゃがみながらゴブリンを倒すのだ。Gビーストに注意。


この小さな穴に入る。

ここも広い隠し部屋でアックスノールと、コボルトが中心で攻めてくる。

オウルベアとコボルトの攻めが終わったらアローノール

が2回出てくるので、注意する。この部屋は、炎の剣とイフリートボトルが手に入るので、しっかり取ろう。

この部屋を出ると上のほうに出て、回復アイテムが落ちているので、体力が少ないときはとっておこう。

ちょうどその左側に穴があり、そこに入れる（マップ参照②）。ここは個室になっており、グールの大群が待ち構えている。あえて入る必要はないが、グールの落とすアイテムを期待して倒そうという人は、マップのBの位置で左をむいて攻撃すると、グールは自分の後ろに回ろうとして一カ所に固まるので、一気に倒してしまおう。



この位置にくると、グールがこんな感じでかたまるのだ。

3つある宝箱の中身はお金と頭の防具、カギのかかっている宝箱には呪いの剣2がはいっている。頭の防具を持っていない人は取っておきたい。

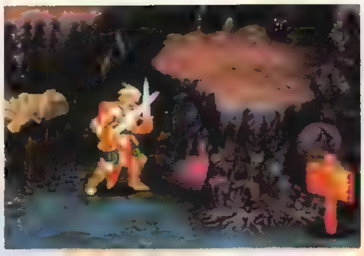
次は、岩の所に行って岩をずらすと、隠し部屋が出現するが（マップ参照①）、マジックユーザーは岩を押すことができないので、ここに入ることはできない。中にはコボルトがたくさんいて、宝箱が2つあるので、宝箱の中身だけ取って、部屋を出てしまっても良い。



岩を押すと部屋がある。

この部屋を出て、初めに入らなかった一番下の洞窟に入る（マップ参照⑤）。

ここは、スケルトンが大量に出て来るので、先ほどのように宝箱の中身だけ取って部屋を出てしまおう。


最後にここへ入ろう。

これでもう入る所はないが、先ほどの部屋を出たら、宝箱の回収はしっかりやっておこう。

残りはボスだけだが、上と下に出現させることができる。どちらに出現させるかは、次のビホルダー攻略を参考にしてほしい。

腐海はあまり難しくはないが、Gビートルの出現位置や戦う場所をしっかり把握しておかないと痛い目にあうので注意しよう。



STAGE5-A
ビホルダー

魔法が効かない強敵もこれでバッチリ。腐海にしか行けない状況もあるのでしっかり覚えておこう。もちろん全キャラ共通パターンだ。 担当：がっちん

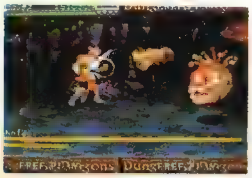
ここでは「腐海とよばれる森」のボスであるビホルダーの攻略をやっていこう。なお、ビホルダーは上と下の2カ所で戦えるが下のビホルダーと戦うことにする。

まず、ビホルダーと戦える状態になったら、思いっきり左のほうに誘導しよう。ダッシュすれば付いて来る。

そしたら、ビホルダーの姿が見えてくるまで左の写真の位置くらいで待つ。途中、ビホルダーが緑色の回転ビームのような攻撃をしてくるかもしれないが、せいぜい1度くらうかどうかなので、それほど問題にならないだろう。

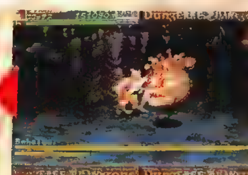
うまくビホルダーを隠し部屋の入り口（正確には入り口より左）まで引きつけたら、今度は縦軸を合わせてビホルダーを上方向へ誘導しよう。このときのビホルダーの動きは非常に遅いので一気に近づいては来ない。

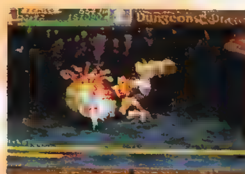
さて、下の写真の位置のような場所にビホルダーを誘導できれば、こいつの攻略はもらったも同然。


プレイヤーはこのあたりまで戻ってビホルダーを誘導する。

あとは次の写真のようにプレイヤーがしゃがんで攻撃すればOK。ただし、横軸は必ず上にずらして攻撃すること。お互いの影がギリギリ重ならないくらいがいいだろう。

そうすれば、ビホルダーの攻撃は一切受けず、こちらの攻撃が一方的に当てられる。わかれば楽勝だぞ。


上へ誘ってせまい場所に入れてしまおう。


あとは軸をずらして、しゃがんで攻撃する。

STAGE6
マンティコア

前作からあまりの弱体化に楽勝！ 担当：MVP

アインスンの街、もしくは腐海のルートを通ると、このマンティコアと戦える。

こいつははっきり言って前座な奴なので、さっさと倒してしまおう。

おのれ[illegible]か?

基本方針としては、ただ上下に少しラインをずらして斬りつけるだけ。

ヤツがもしガードをしたら上下にずれよう。突進攻撃がくるからだ。

もう1つ注意するのは跳び上がった時。この時ヤツは、

①尾から毒針攻撃
②上空から特攻攻撃
③体で押しつぶしにくる

の3つの行動がある。

①は盾を持っているキャラは盾でガード。M・ユーザーとシーフはBボタン2回素早く押すと出せるワープ、バック転で回避しよう。

②、③はタイミングよく上下に動けばOKだ。

危なげなく魔法で安定

M・ユーザーは前の面をクリアすると魔法が回復しているので、こいつで少し使うとよい。使う魔法は

①M・ミサイル×5（全弾）
②ライトニングボルト×3

これだけで倒せる。

下手にくらうとバカらしいので魔法で安定しよう。

STAGE6
大樹の大要塞

道中は楽なので、一気に駆け抜けてリッチに備えよう。 担当：MVP

大樹の内部は4階層に分かれている。それぞれの階層ごとに説明していくぞ。

第1階層

マンティコアを倒した後、まずはここにくる。上下に宝箱があるが、両方とも鍵がかかっていない。下の宝箱には罠があるので下から開けて罠を発動させよう。さて中身はというと、

上…スーパーヒーリングポーション、たまにCSWリングがある
下…鍵OR得点、イヤリング、スクロール等

となっている。上のスーパーヒーリングポーション以外は開けてすぐに取ってしまおう。

前に進むとスケルトンが出現。炎の柱の立つトラップは、一番上からいけば当たらない。


ここは一番上が安全。

スケルトンを出現させて、最初の地点に戻り料理しよう。もし戦いたくないのなら、一番上のくぼみに入っていれば安全だ。時間がたつとスケルトンは逃げていってしまう。

次の地点は左右からアックスノール、ノールを倒すとコボルドが来てオイル、このくり返しだ。左右どちらかの端に陣取ってノールを中央におし返すようにして対処しよう。

ここを抜けるとスケルトンが出現するが、無視して次の階層に進むとよい。

第2階層

ここにいる敵はヘルハウンドのみ。炎が2つずつ見えているが、ここの間に入ると矢が飛んでくるので注意。ジグザグに進んでいこう。この所でヘルハウンドと戦うと、倒した時に出るアイテムを拾いにくいので、ヘルハウンドは斬って反応させて最初の地点まで戻って倒すとよい。3匹とも始末したら、宝箱が2つある。これも下には罠がある。

上…鍵が必要。ワンダーエッグ、ライトニングボルトリング等
下…ヒーリングポーション、スクロールORライトニングボルトリング、得点ORポーション等

となっている。

上の宝箱のワンダーエッグは、対デイモス戦で役に立つので鍵があるなら開けておこう。下はもちろん開けること。中身を回収したら次の階層に行こう。

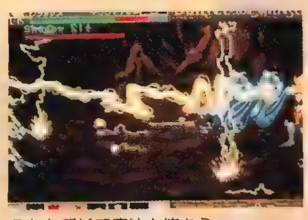

実は役に立つワンダーエッグ。

第3階層

エルフで「木々の架け橋」のルートを通ってくると、いきなりスタートがここからになる。

さて、ここの敵はシャドーエルフ、ガーゴイル×2だ。初登場のガーゴイル、立看板に書いてある通り、魔法でしかダメージを与えられない。ここはM・ユーザーORエルフ以外のキャラはダッシュで一気に抜けてしまい次の階層にいくといい。M・ユーザーとエルフは、ライトニングボルトの魔法に合わせておいて、ダッシュで出口付近まで行き、左を向いてライトニングボルトを撃ってガーゴイルを倒してみよう。かなりの確率でスクロールを落とすからだ。ガーゴイルを倒してアイテムを

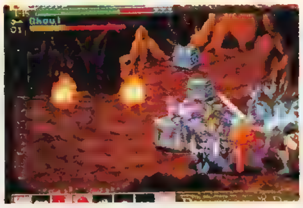
回収してから次に進もう。


こんな感じで魔法を使おう。

第4層

いきなりコボルドが2匹くるが勝手に逃げるので無視。目の前の宝箱には 鍵、大オイル、プロテクションリング(ファイター型)ORスクロール(M・ユーザー)ORスーパーヒーリングポーション(エルフ)、となっている。罠はないので取って進もう。

ここの敵は、グールとシャドーエルフだ。一気に出口付近まで走って行き、そして下のくぼみに入ろう。するとグールは出口付近に固まって動かなくなるので、とりあえずシャドーエルフのみ倒す。ちゃんと倒したらゆっくりグールを料理しよう。この時、間違っても下にある大きい鉄の宝箱は開けないように。


ここでシャドーエルフと戦おう。

すべて敵を始末したら3つある宝箱を上から順に開けていこう。中身は、

上…スーパーヒーリングポーション、鍵、ライトニングボルトリング(ファイター型のみ)
中…鍵、得点、ヒーリングポーション(M・ユーザーのみ)
下…得点、ライトニングボルトリング(ファイター型)ORコンティニュアルライトリング(M・ユーザー、エルフ)

となっている。下の宝箱はファイター型のみ狙おう。


上から順に開けること。

この後はボス戦だ。ここでアイテムセレクトをちゃんとしておこう。ファイター、ドワーフ、シーフは、ワンダーエッグやイフリートボトル、CSWリングぐらい。クレリックは安定してストライキング、エルフはヘースト、アイスストーム、M・ユーザーは2PならアイスストームⅢ、プロジェクトイメージ、1Pならコンジュアエレメンタルに合わせよう。

リッチデイモス

まずは攻撃を見てみる。
①杖で叩く
②「ダァー」
③アニメイトデッド
④メテオスウォーム
⑤魔法

この5つである。①はまぁ普通の攻撃である。奴の動きが速くなった時はこの殴りモードになる。②の「ダァー」というのは、自分とデイモスの間が狭いとくる火柱である。これを出させないためになるべく早くから斬るのが基本。③は体力ゲージが1本になった直後にくる。これをやると自分は必ず1回ダウンする。そしてグールを2体召喚するのだ。このときのダウンは今のところ回避法がなく、この時にレジストファイヤーリング等が壊れる可能性があるのだ。④のメテオは、一番上か下にいればOK。⑤はファイヤーボールやライトニングボルト等で、自分とデイモスの距離が遠い時に横軸が合うとくる。さほど怖くない。



メテオは上か下で安定。

これらに加えて最も嫌な攻撃は、**「奴の体に触れると自分はマヒしてしまう」**ということ。こうならないためにも決して深追いしてはいけない。マヒしている間に「ダァー」や殴りをくらってしまうからだ。

●基本方針

全キャラ共通で、一度斬りつけて上下に大きく軸をずらして奴が近づいてきたらまた斬りつけるという「上下ずらし法」がいい。とりあえずこれで1本まで減らす。「ダァー」がきたらとりあえず間合いを離し魔法などを使い、グールを倒したいところ。もしない場合はしょうがない。


絶対に触るな。

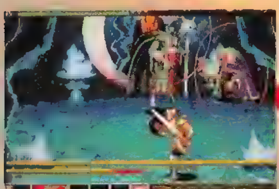
●ヘースト時

奴の動きが速い時は一番上のラインで画面端に向かって斬っていると、奴はノックバックしてもラインがずれていて攻撃がスカる。動きが速い時はここにいこう。



動きの速い時はここで安定。


なるべく離れて斬り、


上下に大きく動く。

●効く魔法

こいつにはC・エレメンタル、アイスストームしか効かない。M・ユーザーは最初プロジェクトイメージを使いどんどん斬ってあとは魔法で始末するといいだろう。エルフはヘーストをかけて奴を端に追い込み、ずっと斬るだけでOK。あとのキャラは普通にやろう。イフリートボトルやワンダーエッグはアニメイトデッドの後に使うとよい。

この後回復しないでいきなり放り出されるので、ここは慎重になるべくダメージをくらわないようにしよう。

各キャラの役割とボス攻略

パーティープレイの基礎心得

ゴブリン戦車とマンスコーピオンを4人同時プレイで攻略。魔法の偉大さを感じさせるほど重要だぞ

担当：D&D パーティープレイ促進会

パーティープレイ時の役割分担表

	ファイター	ドワーフ	クレリック	エルフ	マジックユーザー	シーフ
2人同時PLAY	基本的に前線に出て戦うのであるが、相棒が肉弾戦に不向きなキャラの場合はうまくフォローしていかないといけない。目の前の敵をダッシュ必殺技ですぐに転ばしておいて相棒のフォローにすぐに向かうとよい。とにかく前に出て少しでも仲間の負担を減らそう。	こいつも肉弾戦用。しかしファイターに比べるとどうしても信頼感に乏しくなってしまう。ドワーフは対空必殺技、ダッシュ必殺技のダメージが高いので、それらでザコの頭数をどんどん減らしていくのがいい。ザコをまとめようとしても小回りが効かないのでかえって仲間に危険が…。	肉弾戦が可能なので前線で戦おう。クレリックの真価はやはり魔法である。仲間にかけるCSWはかなり重要。仲間の体力にも気を配ること。また、ボス戦ではストライキング、ブレスの各魔法を肉弾戦キャラにかけてあげよう。相棒がM・ユーザーなら自分にかけよう。	一応前戦で戦えるのでなるべく戦闘に参加しよう。ただし防御力が低いので気をつけること。仲間がピンチの時はこまめにMミサイルやライトニングボルトでフォローに入るといい。ボス戦ではヘーストが役に立つ。操作がとたんに早くなるので掛け声をかけよう。	なるべく戦闘には参加したくはないが、2人用ならしょうがない。ザコをなるべく仲間の方に転ばすようにしてうまくまとめていこう。そして仲間のフォローに入る形をとるとよい。自慢の攻撃魔法はボスに使おう。勿論魔法だけでは倒せないと思うが、仲間が少しやばいと思ったら使うようにすると非常に有効だ。	シーフも一応肉弾戦OKだが、できることなら肉弾戦専門キャラにまかせたい。うまく相棒の方にまとめてうしろからスリリングでフォローするのが理想。宝箱を全て開けられるのはいいのだが、仲間に開けさせたかたがいい所もあるのでよく話し合って決めよう。
必要ランク	3	5	1	3	2	5
4人同時PLAY	4人でやる時は、ファイターの役割はただ1つ。それは前線維持だ。ひたらす連打。これでザコ戦はまかせてもらおう。仲間のフォローに気を取られるとかえって逆効果になることが多いので、4人の時はポジションを死守するのが役目である。	4人でやる場合はファイターと同様に前線で粘るのが役目。あまり連打はせずに百裂か出ないようにしよう。ザコがわりともれるかと思うが、それは仲間にうまくフォローしてもらうこと。ボス戦では対空必殺技と百裂を重視してみるといい結果が出やすいぞ。特に百裂を起き上がりにうまく重ねられるといい。	肉弾戦用キャラ（ファイター、ドワーフ）が2人いる場合はフォローに徹し、もしいなければ肉弾戦を引き受けよう。CSWは常に意識し、4人の体力を常に見ておくこと。CSWをかける時は掛け声をかけ、間違って別の人にかけないように注意。4人の場合はボスがすぐに発狂するので、Hパーソンやc・ライトが意外と役に立つぞ。	こいつはフォロー役になるのがいい。アローをうまく使っていこう。ボス戦ではヘーストをかけるのがいい。あとはM・ユーザーがいないのなら、ボスを転ばすため魔法を使おう。もしいるのなら、M・ユーザーが魔法チェンジしている間を補う形で魔法をつっかていくといい感じだ。	4人同時ならばザコ戦は行う必要はない。フォローに徹し、決してダメージをくらわないようにしよう。宝箱はなるべく開けさせてもらってCSリングや魔法をどんどんためていくのがいい。そして溜めた魔法は全てボス戦に使うようにして仲間の負担を減らしてあげよう。2Pのクラウドキルはざこにも使うとよい。	こいつもフォロー役。スリングをうまく使おう。シーフがいると罠が発見できるのが最大の強み。無駄なダメージをくらわずにすむのでなにかと役に立つ存在だ。しかしあくまで1人いれば十分なのでくれぐれも4人のうち2人シーフという愚かな選択は控えた方が…。
必要ランク	2	6	3	4	1	5



まずは上のような各キャラごとの役割をはっきりと確認して欲しい。

また、必要ランクというのは、2人同時プレイか4人同時プレイのときに、どのキャラが優先的に必要なのかを表わしている。2人ならクレリックを、4人であればマジックユーザーが重要ということをこの場合は意味している。

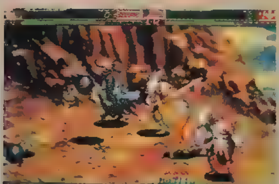
とくにこの2キャラは最優先でパーティーに参加させていきたい。D&Dにおいては将棋の「飛車・角」に相当する働きをしてくれるだろう。

逆にこの2キャラがいない4人同時プレイなどは、それぞれのマスターがプレイしても苦戦を強いられる。

ではここで、2人同時プレイと4人同時プレイの違いなどを軽く説明してみよう。

まず、ザコが単純に多くなる。これは道中はもちろん、ボス戦で現れるザコも同様となる。慣れれば問題はないが、意外なところからヘルハウンドが降ってきたりする場所もあるので覚えておこう。

またボスは、全般に動きが速くなっている。最初からヘーストがかけられているかのようだ。ほかに体力は、2人3人同時と人数が増えるにつれ段違いに多く設定されている。注意が必要だ。



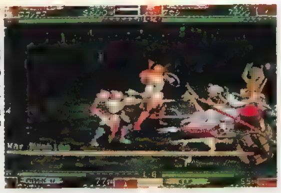
ザコ数も多いので気を抜けない。

じつは強敵ゴブリン・ウォーマシン

多人数同時プレイの場合はマジで強い。きちんとフォーメーションを決めてかからないとオイルで燃えたり戦車にひかれまくったりしてしまう。

とくに、1人プレイで非常に重宝した上へラインをずらしての攻撃が、ゴブリンのオイルばらまき攻撃でつぶされてしまうことが多いので危険だ。

では4人同時の場合、どのようなフォーメーションが有効か紹介していこう。このフォーメーションは開幕から行ってほしい。まず、戦車の前に立ちはだかる強者が1人欲しい。リーチが長く剣の振りが早いファイターが理想的だ。最低でも盾を持っているキャラにやらせよう。別に2人いても構わない。


開幕からこのようなフォーメーションをとっていこう。

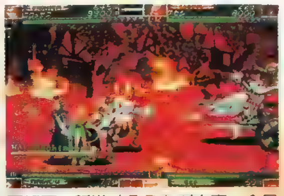
また、戦車本体は5回ダメージを与えるとやられ判定自体がなくなってしまうのでやっかいである。それを防ぐためにはどうすれば良いだろうか。そう、後ろで戦車を押しているゴブリンたちをすべて排除すればいいのだ。

その役目を行うのはどのキャラでも構わないが、防御力の低いキャラが普通だ。とにかく後ろのゴブリンをすべて倒すことに全身全霊をかけて斬りまくる。斬りもらしがないように、2人が上下に広がるようにポジションをとると良い。

なお、前後を問わず戦車本体にオイルを置いておくと有効である。要は、戦車を片道だけの往路で倒す努力をするということ。

ただし、オイルは多人数で乱発しないこと。なぜかというと、戦車がオイルの炎で押し返されて後ろでゴブリンを倒しているプレイヤーが危険にさらされるとがあるからである。あくまでも足止めのために使うことを認識しよう。

とまあ、これらの行動の繰り返しが決まれば簡単に倒せるが失敗するときもある。そのときの心構えを補足しておこう。


画面下に誘導することが大事。全員の意志をひとつにまとめる。

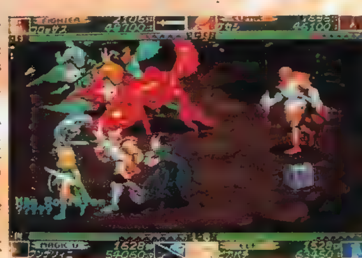
いちばんイヤなのは、逃がしてしまった戦車がターンして帰ってくる場合の対処。これは、全員が画面下半分に戦車を誘導する心構えがないとパニックに陥る。必ず戦車の上でラインをずらせるスペースを確保すること。このとき、そこら中にちらばっているオイルには十分注意。

戦車の動きを止めたあとはフォーメーション通り前後に分かれて攻撃する。できれば攻撃魔法は温存していきたいのだが、どうしても使うならマジックミサイルがいいだろう。

クレリックは魔法使用回数が回復するので使いまくる。とくにキュア系は必ずかけておこう。

最初の壁はここだ!

次のボスはマンスコーピオン（以下サソリ）の面を選んでほしい。理由は簡単で拾えるお金が多いからだ。ただしボス戦はゴブリン戦車以上の苦戦を強いられる。


多人数プレイではサソリが2体登場する。

まず、多人数プレイを経験しているプレイヤーなら知っていると思うが、ここでのサソリは赤に加えて緑の2体となっている。そこで、ここでの攻略としては体力の少ない緑サソリを先に倒す方法をオススメする。

また、マジックユーザーのいるいないで大きく攻略法も変わってくるので分けて解説していこう。


最初からコンジュアエレメンタルでサソリをダウンさせる。

●マジックユーザーのいる4人パーティーの場合

もちろん主役はマジックユーザーになる。開幕からコンジュアエレメンタルを使って緑のサソリを転ばせよう。このとき緑のサソリを追い打ちする役を1人用意する。ファイターが適任だ。

ファイターが追い打ちをしたら、すかさずコンジュアエレメンタル。あまり追い打ちを欲張るとファイターがダメージを受ける可能性があるので注意。また、赤いサソリが危険な行動を起こしたらファイターの追い打ちを確認せずに再び魔法を使っていい。ケチってはダメだ。

コンジュアエレメンタルがなくなったら次は同じパターンをアイスストームで行なう。エルフがいるならマジックユーザーが魔法をチェンジしやすいようにアイスストームでフォローしてあげよう。このつなぎがスムーズであれば安全だ。


アイスストームまでは魔法→追い打ち→魔法…のパターンで。

さて、マジックユーザーがアイスストームを使い切ったら、全員で緑サソリに襲いかかる。転ばせたら起き上がらせないようにするのがコツだ。

クレリックのブレスとストライキングはここでかけること。

また、少しでも危険な可能性のある行動を敵が起こしたらライトニングボルトを使う。その行為とは、トログロダイトがジャンプ攻撃をした瞬間でも含まれる。とにかく先手を撃って危険を未然に防いでいこう。ライトニングボルトがなくなったら次はマジックミサイルとなる。


とにかく危険を感じたら魔法を使う。絶対にケチってはダメ。

そろそろ緑サソリを倒せるころだと思うが、いちばん心掛けることはサソリがダウン状態でない場合は、必ず魔法を使ってダウンさせること。さらにエルフが加わっていれば危険な状態のときその魔法で回避できる機会が増えるのでさらに安心となる。

まとめると、マジックユーザーのコンジュアエレメンタルとアイスストームはダメージを与えるために、その他の魔法は危険回避に使用する。

●マジックユーザーのいない4人パーティーの場合

ある程度魔法でダメージを与えてから…というのではなく、開幕から緑サソリに攻撃を集中させる。つまり、マジックユーザーがコンジュアエレメンタルとアイスストームを使い切った瞬間が、すでに始まっているのだ。

とうぜんクレリックはブレスを開幕から使用していく。

また、マジックユーザーがおらず、エルフもいないパーティー（絶対にオススメできないが…）であるのならば、対サソリ用緊急回避魔法はコンティニュアルライトを使う。よって、その組み合わせのパーティーであればストライキングは控えたほうがいい。

また、緑サソリに集中しているときのザコに対する処置は、エルフがアイスストーム→ライトニングボルト→マジックミサイルの順で魔法を使用して行う。


周辺のザコにはとくに注意していこう。

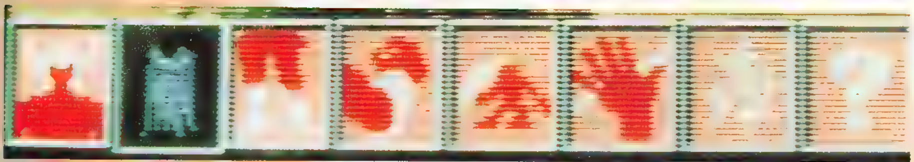
ただし、魔法数はかなり少ないので、ファイターやシーフなどが、ダッシュ必殺技で跳びかかってくるザコに立ち向かうことになる。とにかく緑サソリに集中攻撃だ。

また、これはマジックユーザーがいるいないにかかわらず、緑サソリはつねに画面内に収まっているよう全員でスクロールを調整してあげよう。細かいことにも気を使って少しでも戦いやすくする。

コワレーヌ装備に重点を置け!!

コクピットアイテム一覧

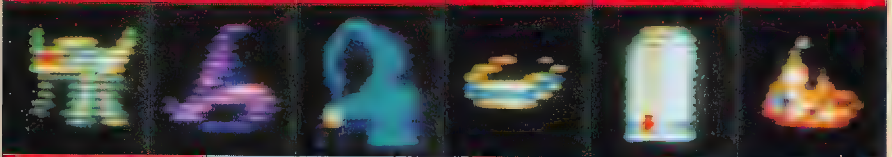
このゲームには様々なアイテムが登場する。その中でもコクピットアイテムと呼ばれる、キャラクターがじかに装備するものを一挙公開だ。効果がわからずに悩む必要はもうない。



頭　体　足　腕　盾　手　装飾　秘密

名称 / 写真 / 効果 / 装備箇所 / 壊れるか否か

ヘルメット　マジカルハット　フード　サークレット　司祭の帽子　ティアラ



装備すると防御力がアップ。壊れることがないので、ネーム入れでこれを手に入れるのが賢明である。右端のティアラはエルフ用のヘルムで、ネーム入れで手に入るサークレットよりも防御力が高い。最終面の宝箱で拾うことができる。なお、そのキャラ専用のヘルムではなくてもかぶることができるが、その場合防御力がほとんど上がらない。多人数プレイの際は要注意。

頭

名称	写真	効果	装備箇所
スペルターニングリング		敵の使う攻撃魔法すべてをくらわない。使える場所は数多くあるものの、手に入れる機会が少ないので持っていくのが難。	手
ホーリネスリング		ターンアンデッドで敵を破壊する確率が上がり、点数が入るようになる。クレリック以外のキャラは取っても意味がない。	手
ロッドオブファイヤー		火の魔法全般の攻撃力が上がる。この効果はリングアイテムの魔法にも適用されるので、戦士系でも取る意味がある。	手
ロッドオブコールド		氷の魔法攻撃力アップ。手に持つアイテムの中で、ロッド3種は絶対に壊れることがないので早めに取っておきたい。	手
ロッドオブライトニング		雷の魔法攻撃力がアップする、最も重要なロッド。たとえリングでもライトニングボルトは効く敵が多いので必ず取ろう。	手
スピードブーツ		歩くスピードが速くなる。あれば便利だが、ダメージを受けるとすぐに壊れてしまうので注意。2面の隠し部屋にある。	足
レビテイションブーツ		ジャンプボタンを連打すると空中に浮くことができる。その状態では単発の斬り攻撃しか出せないのであまり使えない。	足
ガントレットオブオーガパワー		これを装備すると、敵に与えるダメージの合計が＋3される。参考までに、ファイターの初期バイタリティは47である。	腕
プロテクションリング		装備したキャラクターの防御力が上がる。手に何も持っていなければ迷わず取るべきだが、正直気休めにしかならない。	手
レジストファイヤーリング		火系統の攻撃すべてを無効化する。ヘルハウンドやキメラの吐く炎をはじめ、罠やオイル、魔法などを無視して動ける。	手
ノーマルシールド		ごく普通の盾。あらゆる物理攻撃をガードすることができる。シーフとM・ユーザー以外は初期装備。	盾
フレイムシールド		炎の盾。この盾を持てば火の属性を持つ攻撃をガードすることができるようになる。ただしブレスは不可。	盾
アイスシールド		氷の盾。氷の属性を持つ攻撃をガードできるようになる。ゲーム中ではフロストサラマンダーのみが対象だ。	盾
ドラゴンシールド		ドラゴンの盾。ブラック、グリーンドラゴンのブレス、及びレッドドラゴンの魔法をガードできるようになる。	盾
ホーリーシールド		聖なる盾。暗黒魔法系、具体的にはエザーホーデン、ダークウォーリア2の魔法攻撃がガード可能になる。	盾

●装飾品(NO BROKEN)

ネックレス



魔法攻撃全般に対する防御力が上がる退魔の首輪。一番早く手にはいるのは5－B面・アインスンの街ステージ。絶対に必要なアイテムではないが、リッチ戦で苦労しているならばレジストファイヤー、あるいはスペルターニングリングと併せて持っていってもいいかもしれない。

オーブ



麻痺、石化を防ぐアイテム。これを装備していれば、リッチに触れたり、マンスコーピオンや罠の石化光線、グールの攻撃をくらっても石化したり痺れたりすることはない。かなり後半まで行かないと取れない。一応タイプJの初期装備になっている（エルフ、M・ユーザー以外）。

ブレスレット



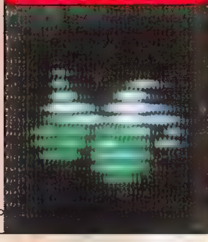
筋力がアップする腕輪。これを装備すれば武器攻撃力が少し上昇する。戦士系はガントレットオブオーガパワーと併用したうえ、クレリックにブレスとストライキングをかけてもらえば超パワーの狂戦士と化すが、実はそれほど重要ではないアイテム。

ブローチ



大抵の装飾品は看板の情報からその効果を知ることができるが、このブローチに限りどこにも説明がない。それもそのはず、これを装備してもなんの効果も現れない。ブローチとはズバリ、ダミーアイテムなのである。これを取ってもまったく無意味なので無視してしまおう。

イヤリング



魔法力がアップする、魔法キャラには欠かせないアイテム。ロッド系と同じく、リングアイテムによる魔法攻撃力も上がるので、後半では全キャラ通してライトニングロッドとともに必須アイテムになる。四天王の二人目、エザーホーデンには是が非でもこの二つを持っていきたい。

アンクレット



足輪。脚力がアップする。これはどういうことかというと、斬るボタンを押しっぱなしにすることで、斬り攻撃をキャンセルして出せる「吹っ飛ばし攻撃」の威力が上がる。しかしもともと威力がないに等しい攻撃なので、あまりありがたみがない。

●秘密のアイテム(NO BROKEN)

メダル



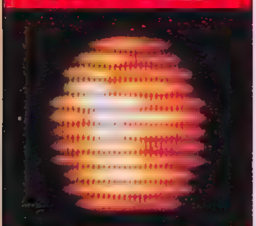
このメダルに限らず、秘密のアイテムはショップの店員に話しかけることで何らかの情報やアイテムと交換してくれる、という共通した効果がある。メダルは9－C面・ドワーフの隠し地下水路ステージをクリアした後の店で話しかければ、そこで売っているアイテムの好きな一つと交換できる。一番高いスーパーヒーリングポーションでもたかだか300シルバーなのでほかの重要な秘密アイテムを犠牲にしてまで取る必要はない。なにしろ秘密アイテムの中には、驚くべき武器・防具に代わる凄い品がたくさんあるのだから。

マンティコアの皮



大樹要塞の門番・マンティコアを攻撃すると一定確率で落とすアイテム。ボスが落とすタイプのアイテムは、通常の斬りよりも必殺技や特殊技を当てたほうが落とす確率が高くなっていく。マンティコアの皮は、ディスプレッサービーストの次の店で「ディスプレッサーの皮は射撃攻撃を受け付けない」という情報を教えてくれる。だがそのためには、肝心のディスプレッサーの皮を取らずに来なくてはならず、わざわざこれを大事に持ってくる意味はない。多人数プレイのときは、ロークロークのいらないキャラが取っておこう。

オウルベアの卵



シーフのみが取ることができるアイテム。オウルベアに体当たりすると落としてくれることがある。これを持って、ステージ3クリア後のショップの店員に話しかければ、ワンダーエッグと交換してもらえる。かなり後半のショップにいけばこの情報を教えてもらえるが、実際に交換してくれるのはこの店だけである。ワンダーエッグはリッチ戦で使えるが、途中で手にはいるのでこれといって特に重要というわけではないが、すぐに交換してもらえるので2面のオウルベアで狙ってみるのもいいだろう。

ディスプレッサーの皮



ディスプレッサークローク



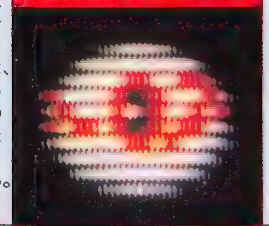
秘密アイテムの中では最も重要。マンティコアと同じ方法で拾える。クロークを手に入れると矢、投石、ナイフなど、敵及び罠の飛び道具に絶対当たらなくなる。次の店で話しかけ忘れるという粗相のないよう十分注意。

ドラゴンの鱗



8－A面・迷いの森ステージのボス、ブラックドラゴンが落とす。これを持って次の店でいかつい親父に話しかけると、ドラゴンの特殊攻撃をガードできる緑色の盾、ドラゴンシールドを作ってもらえる。盾を持つことができないシーフ、M・ユーザーだと、なぜかディスプレッサークロークになるので、さらにシーフがディスプレッサービーストから皮を盗めば、最高3人が同時にディスプレッサークロークを持つことができる。しかし迷いの森にくるということは、ノームの店をあきらめるということでもある。考えどころだ。

ビホルダーの眼



腐海のボス、ビホルダーが落とすことがあるアイテム。ただし落とすといっても、攻撃するとポロッと落とすのではなく、倒したときに出す可能性がある、ということなので他のアイテムに比べると相対的に手に入れる確率は低いといえる。これを持ったキャラがすぐ次の店で話しかけると、空中浮遊ができるレビテイションブーツと交換してもらえる。もしビホルダーの眼が出たら交換してもいいが、すぐに壊れてしまうし、次の面が特に楽になるわけでもないので、このアイテムのために腐海にくるほどのことはないだろう。

ドラゴンの角



地下洞窟のB50Fにいるレッドドラゴンが落とすアイテム。次の店でドラゴンスレイヤーという強力な剣にしてもらうことができる。剣を持つことができないクレリックは「スネークスタッフ」という敵にヘビが噛みついて麻痺させる杖、M・ユーザーは魔法力全般が上がる「マジカルパワースタッフ」という杖になる。しかしいずれも必要不可欠な武器ではないので、結論からいうとディスプレッサークロークを優先すべきだが、ドラゴンシールドとドラゴンスレイヤーを取って真のドラゴンスレイヤーを目指すのも一興なり。

ディスプレッサーの眼



ビホルダーと同様、ディスプレッサービーストを倒したときに落とすことがある。ショップの店員の話によると、「探知のお守りとして有効」とされている。ディスプレッサーの眼の効果、それは次の面、迷いの森で発揮される。このアイテムを持っていると、迷いの森でペナルティステージへ行かずにすむらしいが?つまりブラックドラゴンと戦わずにすむということである。しかしやはりディスプレッサークロークをあきらめなくてはならないのが痛い。結局秘密アイテムはディスプレッサークロークが中心になるのか?

隠しキャラコマンド公開!!

SOUL EDGE

©㈱ナムコ

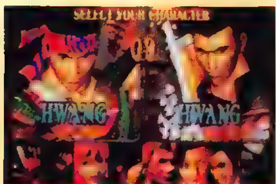
海外版主人公である黄の使用コマンド技表。それに加えてCPU戦を攻略だ!!

担当：ソウルエッジ・バンド



隠れキャラ公開！

黄　星京
(ファン・ソンギョン)



左が1Pカラーで右が2Pカラーとなっている。

乱世の英雄 黄星京

伝説の剣「ソウル・エッジ」を求めるプレイヤーキャラクターは8人。しかし、実は現在稼働中の基板に何と9人目のプレイヤーキャラとなるキャラクターがいることが発覚。その者の名前は「黄　星京」(ファン・ソンギョン)。

もともとは、海外版ソウルエッジの主人公キャラとして、御剣の代わりに入っているため、国内においては使用不可となっていたが、今号に掲載したコマンドを入力してやればその勇姿を見ることができるようになるぞ！


スタートボタンを押しっぱなしで御剣でもって⇧、⇩。

基本は御剣？

さて、気になる武器と技だが基本的には御剣が主体となっている。

しかし、その技がすべてではなく黄独自の技といったものもあり、これがまた強い。

隠しキャラクター　黄　星京（ファン・ソンギョン）選択コマンド

1P側で選択する方法
1. キャラクターセレクト画面で1Pスタートボタンを押したまま、
2. セレクトカーソルを御剣に合わせレバーを上・下と入れる。
3. セレクトカーソルをタキに合わせレバーを上・上・下・下と入れる。
4. セレクトカーソルをロックに合わせレバーを下・上・下・上と入れる。
5. コマンドが成功すると、ジングル音が鳴り欄外のファンが選択可能となる。

2P側で選択する方法
1. キャラクターセレクト画面で2Pスタートボタンを押したまま、
2. セレクトカーソルをジークフリートに合わせレバーを上・下と入れる。
3. セレクトカーソルを李龍に合わせレバーを上・上・下・下と入れる。
4. セレクトカーソルをヴォルドに合わせレバーを下・上・下・上と入れる。
5. コマンドが成功すると、ジングル音が鳴り欄外のファンが選択可能となる。

巷で話題のニューウェーブ

全キャラ共通武器なし特殊技

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
ジャブ	A	上	
ジャブ&フック	A、A	上、上	
ジャブ&トーキック	A、K	上、中	
パンチコンボ	A、A、A	上、上、上	
ボディフック	⇨➡A	中	
アッパー	B	中	
ダブルアッパー	B、B	中、中	
アッパー&フック	B、A	中、中	
エルボースマッシュ	⇩B	中	
ダブルナックル	⇨➡B	上	
ハイキック	K	上	
ダブルキック	K、K	上、上	
サイドキック	⇘K	中	
スマッシュ&フック	しゃがみB、A	中、中	
スライディングキック	走ってK	下	
スピンキック	A+K	中	
リバーススピンキック	A+K	上	相手に背を向けた状態で

	技	技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
通常	立ちパンチ	ジャブ	A	上	
	立ち中段パンチ	アッパー	B	中	
	立ちキック	ハイキック	K	上	
	しゃがみパンチ	シットジャブ	⬇A	下	
	しゃがみ中段パンチ	スマッシュ	⬇B	中	
	しゃがみキック	シットスピンキック	⬇K	下	
	中段キック	サイドキック	⇘K	中	
振り返り	立ち振り返りパンチ	ターンストレート	背を向けてA	上	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返り中段パンチ	ターンエルボー	背を向けてB	中	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返りキック	バックキック	背を向けてK	上	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りパンチ	シットターンストレート	背を向けて⬇A	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返り中段パンチ	シットターンエルボー	背を向けて⬇B	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りキック	スイープキック	背を向けて⬇K	下	相手に背を向けた状態で
	奥避けフック	スウェーフック	⇩⇧A	中	
	奥避けアッパー	スウェーアッパー	⇩⇧B	中	
	奥避けキック	スウェースピンローキック	⇩⇧K	下	
	手前避けフック	スウェーフック	⇩⇩A	中	
	手前避けアッパー	スウェーアッパー	･･B	中	
	手前避けキック	スウェースピンローキック	⇩⇩K	下	
投げ	投げ	アームクラッチドロップ	A+G	投げ	男性キャラのみ
	投げ2	ショルダースルー	B+G	投げ	男性キャラのみ
	投げ	リバースフリップ	A+G	投げ	女性キャラのみ
	投げ2	キチンシンク	B+G	投げ	女性キャラのみ
	背後投げ	バックドロップ	背後からA+GorB+G	投げ	相手が自分に対して背中を見せている時のみ
ジャンプ	小ジャンプ早出しパンチ	ナックルアローパンチ	ジャンプと同時にAorB	中	
	小ジャンプ遅出しパンチ	ナックルアローパンチ	ジャンプ中にAorB	中	
	小ジャンプ早出しキック	ライジングトーキック	ジャンプと同時にK	特殊中段	
	小ジャンプ遅出しキック	スタッブキック	ジャンプ中にK	中	
	大ジャンプ早出しパンチ	ナックルハンマーパンチ	ジャンプと同時にAorB	中	
	大ジャンプ遅出しパンチ	ナックルハンマーパンチ	ジャンプ中にAorB	中	
	大ジャンプ早出しキック	ライジングトースマッシュ	ジャンプと同時にK	特殊中段	
	大ジャンプ遅出しキック	ヒールバスター	ジャンプ中にK	中	
ダウン	小ダウン攻撃	ホーミングアロー	⇧AorB	ダウン攻撃	
	大ダウン攻撃	ホーミングハイアロー	⬆AorB	ダウン攻撃	

プロフィール

氏名：黄　星京（ファン・ソンギョン）　年齢：25歳・12月14日生
身長：5尺7寸（171センチ）　体重：18貫目（60キロ）　血液型：AB
家族構成：両親とは死別。　師・成　漢明
携帯武器：大斬馬（斬馬刀）　使用流派：成家式大刀術

ファン特殊技表

技名	コマンド	攻撃タイプ	備考
刀撃　トウゲキ	A	上	
連爪撃　レンソウゲキ	A、A	上、上	
連爪閃風刃　レンソウセンプウジン	A、A、A	上、上、上	
連爪転葬刃　レンソウテンソウジン	A、A、⇩A	上、上、下	
連爪衝天空　レンソウショウテンクウ	A、A、B	上、上、中	
裏振撃　リシンゲキ	⇦A	上	
転葬刃　テンソウジン	⇘A	下	
雷襲刃　ライシュウジン	⇘A	下	
返風刃　ヘンプウジン	⇘A、A	下、上	
風雲嵐舞刃　フウウンランブジン	⇘A、A、B	下、上、中	
断撃　ダンゲキ	B	中	
灼熱断　シャクネツダン	B、B	中、中	
煌熱断　コウネツダン	B、B、A	中、中、上	
煌熱転葬刃　コウネツテンソウジン	B、B、A、⇩A	中、中、上、下	
煌熱衝天空　コウネツショウテンクウ	B、B、A、B	中、中、上、中	
尖撃　センゲキ	⇨B	中	
裏割撃　リカツゲキ	⇦B	中	
衝天空　ショウテンクウ	⇩➡B	中	
側面蹴　ソクメンシュウ	K	上	
落追蹴　ラクツイシュウ	K、K	上、中	
腹突蹴　フクトツシュウ	⇘K	中	
鉤爪蹴　コウソウシュウ	⇦K	上	
滑面蹴　カツメンシュウ	⇘K	下	
払鎌蹴　フッケンシュウ	⇩K	下	
払鎌昇撃　フッケンショウゲキ	⇩K、B	下、中	
回天蹴　カイテンシュウ	⇨➡K	中	
回天跳蹴　カイテンチョウシュウ	⇨➡K、K	中、中	
回天跳撃蹴　カイテンチョウゲキシュウ	⇨➡K、K、K	中、中、中	
双衝天　ソウショウテン	A+B	中、中	
洸滅断　コウメツダン	⇨➡A+B	中	
及歩　キュウホ	⇩⇘⇨	特殊移動	
及歩尖撃　キュウホセンゲキ	⇩⇘⇨B	中	
浮膝蹴　フシツシュウ	立ち途中K	中	2回ヒット
潜身蹴　センシンシュウ	走ってK	下	
瞬烈荒神剣　シュンレツコウジンケン	A+G	投げ	
跳転背滅襲　チョウテンハイメツシュウ	B+G	投げ	
急襲斬首撃　キュウシュウザンシュゲキ	背後からA+G又はB+G	投げ	
鉄砕蹴　テッサイシュウ	K	ダウン	相手がダウン中の時のみ

ファン、クリティカルエッジ

黄式救国炎舞撃　ファンシキキュウコクエンブゲキ	[illegible]B+K	A+B+Kヒット中に

当て身こそなくなってしまっているが、御剣と互角かそれ以上だといえる。これらのコマンドについては、以前掲載できなかった全キャラ共通の素手技表と共に載せておく。



次はカーソルをタキに合わせて、⬆、⬆、⬇、⬇。



最後はロックへと合わせてやって⬇、⬆、⬇、⬆でOK！



コマンド成功でジングル音が鳴れば黄が使える。



武器はやはり剣だが、日本刀ではないようだね。

3・30号記事訂正

3/30号本誌掲載のソウルエッジ記事中のシステム解説である「投げ抜け」において、本文中で、「A+GもしくはB+Gで投げ抜けできる」とありますが、製品版においては「特定の投げ技以外は、すべてA+Gのみで投げ抜けできる」が正しく、以上のように訂正させていただきます。
本誌読者の皆様、並びに関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びします。


投げ技はA+GのみですべてOKとなっている。


全キャラ背後投げとロックのダイナマイトスラムはダメ。

CPUはかなり強い

御剣平四郎

CPU戦攻略

ステージ別に攻略していくが、やはりステージ7、8がカギ!!

担当：SHO



CPU戦の心得

このゲームはステージごとに相手の強さが決まってくるので、対キャラ別の攻略ではなく、各ステージ別の攻略を紹介しようと思う。

御剣は基本的にリングアウト重視で、倒すことはあまりない。

ステージ5、6ぐらいから、やっかいになってくるので、気合をいれていきたい所だ。

ステージ別攻略

●ステージ1、2

2面までは、練習ステージのようなもので、なにをやっても大体相手を倒すことができる。

確実にクリアするのであれば弾割（⇦KB）を連続して出す。これがガードされたときは、もう一度弾割を出してリング際までもっていき、そこで稲穂刈（⇩KB）でリングアウトにするのが良い。

ステージ1、2でクリティカルエッジの練習をするのもいいだろう。

●ステージ3、4、5、6

ここからは、先ほどのパターンが使えなくなるので、戦法を変える。

まず、双掛（AA）や、拝巻（BBA）を出す。これが、当たったときは、掛神楽（AB）や、巻神楽（BBAB）に切り替えると相手はくらってくれるので、ダウン攻撃まで確定。ガードされたときは、稲穂刈を出して、コンビネーション技にすると、けっこういい感じに当たってくれる。

もし当たらなくても、しつこく稲穂刈を出せばけっこう当たってくれるのだ。これでリングアウトさせればOKだ。



巻神楽は、けっこう当たる。



1発目はスカして、



2発目を当てる。

●ステージ7、8

ここからは、かなりキツイので、ガンバリ所だ。

基本的にはステージ5、6と変わりはないが、稲穂刈をなかなか食らってくれない。

そこで、稲穂刈をガードされたら拝巻（BBA）でさらにおすのだ。この攻撃が当たったときには、すかさず最後までいれてダウン攻撃まで安定させる。

他に、稲穂刈を出し、1発目をスカらせるようにすれば、2発目はくらってくれるので狙ってみるのもいいだろう。

こんな感じで、CPU戦はOKだが、ミスをすればいつでも死ねるので、気合をいれていこう。

アップトスでそおうりゃ！

CPU戦攻略

ジークフリート

難しいことには変わりないが、コツさえつかめばクリアできる。気合で勝負だ!

担当：ワイルダーKEI



メインに使う技

ジークのCPU戦において主に使っていく技…まずは、そのよく使う技を知っておこう。その技とは、アーマーブレイカー（BBB）、アクセルヘッドアッパー（⇖KK、B）、ショルダーチャージ（⇨B+K）、アップトス（⇩A+G）などが挙げられる。しっかり覚えておこう。

技を使う場面

2人目ぐらいまでは大抵なにをやっても勝てるので、3人目からの闘い方を見ていくとしよう。

3人目からはスタート開始直後にすぐ接近してくるので、最初からしゃがんで待ち、近づいて来たところにB+Gかアップトスを入力しておこう。

ここで、もしアップトスで敵キャラを転ばすことができたら、小ダウン攻撃を行い、そのあとに小ジャンプB攻撃を行おう。このタイミングが完璧だと、アップトス→小ダウン攻撃→小ジャンプ攻撃→小ジャンプ攻撃となり、敵キャラを立たせることなく倒すことが可能だ。敵キャラとの間合いが離れているときは、⇖Bと入力すれば小ジャンプ攻撃が届く。

では、アップトスが成功しなかったらどうすればいいのか？そう。ここで出てくるのがアクセルヘッドアッパーだ。⇩A+Gが不発になったとき、レバーを⇩から⇖KKBと入力してみるといい。

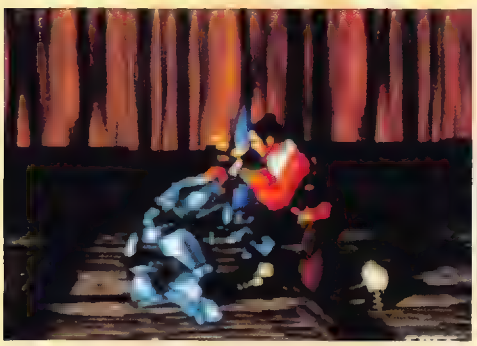
このKKBまでガードされた場合は、再びアップトスを狙うようにしよう。アップトス→アクセルヘッドアッパーを繰り返せばいい。



まずは小ダウン攻撃。



入力は小ダウン攻撃と同じでいい。小ジャンプ攻撃が出る。



レバーを下に入れたままA+Gでも出る。ガードされたら⇖KKBへと移行させよう。

ダウンさせられたとき

ダウンさせられたら、必ず横転起き上がり攻撃をするようにしよう。これは多少強引だが、横転起き上がり攻撃→小ダウン攻撃（敵には当てずにワザと不発させる）→敵の起き上がり攻撃をくらう→敵の小ジャンプ攻撃を横転でかわし、横転起き上がり攻撃で転ばす→小ダウン攻撃をワザと不発…（以下略）といったような方法もある。自分の体力のほうが有利なときにしか使えないが。ちなみにソンが8人目に来たとき、アップトス→A（アクセル）、H（ヘッド）アッパーが使えないので、技をガードしたあと、なるべく投げを狙いにいくようにしたほうがいいだろう。

この一撃に賭けろ!
CPU戦攻略
ソフィーティア

ちょいと反応速度を要求するけど、なんとかなるでしょ。
担当：戦神ももやん



ソフィーティアの対CPUパターンは、とにかくゴリ押し。当たるまで技を出し、避けられたらピンチって感じ。それでも、なんとか勝てちゃうから結構楽なキャラなのかも。

基本はスターダストスプラッシュなんです

基本はまず、開幕と同時にスターダストスプラッシュで押していく。ステージ1〜3までは、確実に3発当てるために、少し前進してから出すようにしよう。

ステージ5までは開幕に出せば当たってくれるのだが、ステージ6ではガードするようになる。ステージ7以降では、横移動で避けられるようになるが、しつこく当たるまで出していこう。

スターダストスプラッシュが3発ともヒットして相手がダウンしたら、ナスティーインペイルで追い打ちにいこう。このとき、普通に歩いて近づいたのでは間に合わないので、ダッシュで近づくようにしよう。

この後、相手が起き上がるのだが、ここから先が超重要。よーく読んでくれ。



開幕はスターダストスプラッシュ。かなりの確率でヒットするぞ。



ダウンしたら、すかさず追い打ちだ。

狙いはここだ!

追い打ちをかけたら、まずは一歩だけさがる。そこで、相手が動くまで待とう。そして、相手が動いた瞬間にバックステップだ。

このときに、起き上がり攻撃を出していれば、見事に空振りさせることができるのだ。空振りを誘えたら、その隙に強力な技を決めにいく。

ソフィーティアの強力な技といえば、クリティカルエッジかエンジェルストライクだろう。基本的に決めにいくのは、クリティカルエッジだが慣れないようならば、エンジェルストライクでもいいだろう。

クリティカルエッジが決まれば、勝つことができるが、エンジェルストライクでは倒せないので、もう一度起き攻めにいく。時間はかかるが、これで倒せるだろう。もしクリティカルエッジが、ガードされたり、追加のコマンドを失敗したら、すぐにエンジェルストライクを出してみよう。意外にヒットすることが多いのだ。

これで、ソフィーティアの対CPU戦はなんとかなるだろう。起き攻めは、何度もチャレンジして練習しよう。



バックステップで起き上がり攻撃をかわして…、



クリティカルエッジを決めるのだ！

チェイス!チェイス!エクスタシィ~!
CPU戦攻略
ヴォルド

おそらく最も速く最も簡単にクリアができるヴォルド。ソウルエッジが呼んでいる…。
担当：ギィ



ヴォルドのCPU戦は主にリングアウトを狙っていくものになる。パターンにはまれば1ラウンド当たり3〜4秒台で勝つことができるが毎回うまくいくとは限らない。そこではまらなかったときのフォロー法も合わせて紹介していこう。

基本パターン

これ自体はなにも難しいことはない。

1・開幕と同時にラットチェイス2（⇩AA）。
2・硬直が解けると同時にもう一度ラットチェイス2。
3・間髪入れずにモアエクスタシー（⇩BB）。

途中までガードされようがヒットしようが、モアエクスタシーが一発でも当たれば一気にリングアウトさせることが可能だ。



ラットチェイス2×2から、



モアエクスタシーでさらばじゃ！

パターンが崩れる状況として、まず一番に考えられるのがラットチェイスを止められてしまうというもの。ダウンさえしなければ、再びモアエクスタシーでリングアウトさせられるところまでラットチェイスで押していけばOK。

後半面で多いのがモアエクスタシーまでガードされてしまった場合。このときはすぐにA+G投げを出そう。リング際で決めればそのままリング外へ投げ捨てるぞ。

また、ラットチェイスやモアエクスタシー、その後のフォローの投げなどが止められても、相手がリング際にいさえすればまだまだ十分ある。くらいが解けたらすぐに前ダッシュ、一瞬おいてBボタンでデモンエルボーを出そう。

多少距離があっても一気にリングアウトさせることが可能だ。

最後にもうひとつ、ダウンさせられたときは前転から起き上がり攻撃を狙っていこう。

特にリング際でならなぜか確実にくらってくれる。もちろんこれでリングアウトさせることも可能だ。



パターンを止められても、



デモンエルボー。ディレイ入力にするとしゃがみでくらうCPU。

タイムアタックできるのか?

CPU戦攻略
タキ



いろいろ努力はしたんですけど…。
とりあえずクリアでかんぺんして。
担当：はまー

タキにはあまりパターンというものがなく（正確には、僕にはまだ見つけられず）、ある程度「決まりやすい攻撃」の連発で妥協することになる。キャラ別にいくつかあるので、とりあえずそれを紹介しよう。

●鉄砲駆パターン

スタート間合いより少し遠めからいきなり突っ込む。当たったら、Kで追い打ち、ばく転で間合いを離して繰り返し。ガードされたらすぐにしゃがみ、CPUの反撃をスカしたらAK→小ダウン攻撃か投げ。何もしてこなくても、とりあえずAKを出すとよく当たってくれる。

一応全キャラに使えるが、御剣、タキ、李龍、ソフィーティアはほとんど反撃を空振りしてくれるので、より確実。



何かと頼りになるAK。というより、これしかねえって感じ。

●撃誅パターン

スタート直後から、とにかく撃誅を連発する。ガードされても構わないので、そのままリング端まで追い込んでしまおう。そのうちくらってくれるのでリングアウト勝ちになる。

ヴォルドにはかなり有効で、ロック、ソン・ミナにも使える。ジークフリートには⇩Kの連発で。



レバー下に入れっぱなしでK連打だ。

そのほか対戦のようにCPUの起き上がりに⇩KKを重ねていくのも、うまくいけば速攻でカタが付くのでおススメ。もし反撃されてダウンを奪われたら、スライディングを警戒しつつ近寄ってきたところにAKを当てよう。ガードされたらばく転で間合いを離し、鉄砲駆パターンへ。



タイミングさえ合えば、狙って相打ちもできる。

ボスはどうする!?

セルバンティスは、1本目は開幕直後にバックダッシュ、すぐに地旋誅を出す。当たったらGで向きを正し、起き上がりにまた地旋誅を重ねていく。かなり運なので、1本は負けても仕方がない。

2本目はすぐにばく転で間合いを離し、3連続斬りを空振りしたところに鉄砲駆を当てる。一度ダウンさせたらばく転で様子を見て、また空振りさせて以下繰り返し。

ソウルエッジは、1本目はひたすらAKが当たるまで。これも運。2本目は立ちガードしているとほぼ突進か上からのワープがくるので、これをガードしたらすぐにAKダウン攻撃の1セットを返す。ただ、これだけだと武器の削り量が多く2本連続で勝てないので、一度転ばせたらリング端まで後退し、AKでリングアウトを狙えるようにするといいだろう。

ダイナマイトスラムを叩き込め!

CPU戦攻略
ロック



重量級らしく豪快、かつ効率の良いクリアパターンを伝授。でもタイムはかかりそう…。
担当：アディトシ

サンライズアクスで転ばせろ!

ロックのCPU戦は他キャラのように、コンビネーション系の技で押していってもいいが、それよりも対ダウン投げ〝ダイナマイトスラム〟を決めることに終始したほうが効率が良い。

そこでダイナマイトスラムがかけられる状況。これを考えていくわけだが、当然、まずCPUからダウンを奪わなければならない。

加えて、ヒット後ダウン時間がそこそこ長く、あまり距離が開かないもの。

これらの条件を満たした技は、ズバリ〝サンライズアクス〟。よって、この技をCPUがくらうまで繰り返し、ダウンしているところに、ダイナマイトスラムをかけるわけだ。

威力は、サンライズアクスが2発ともヒットした場合で、約3分の2。サンライズアクスの2打目のみ＋ダイナマイトスラムでも約半分のダメージをCPUから持っていくので、最低2回決めれば、そのラウンドは〝勝ち〟ということになる。



しゃがみA。このときBは既に入力済み。



するとヴォルゲイノが出て、ダウンをゲット!



すぐに近寄って、ダイナマイト。これが1クール。2回でKOだ。

また、前半（1〜3人目）までは、1度目のダイナマイトスラムで、CPUをリング際まで吹っ飛ばした後、アクスヴォルゲイノでリングアウトさせるといいだろう。

後半は〝ちょい〟待ち

CPUの4〜6人目に対しては、無理にリングアウトを狙わず、前述した一連の動作を堅く繰り返していく。

しかし7、8人目に登場するCPUに対しては、ガードが堅くなり、サンライズアクスで転ばすことは難しくなるはずだ。

そこで後半の2キャラを相手にしたときは、CPUの技をガード後の硬直、距離をとって〝ずかり待ち〟。これらを狙って、アクスヴォルゲイノを入れるようにする。

サンライズアクスのヒット後よりも、多少距離が開いて、ダイナマイトスラムが掛けにくくなると思うが、素早くダッシュで間合いを詰めれば問題ない。

最後にダイナマイトスラムの入力について。

前々号でも説明したが、相手が完全に着地しておらず、宙に浮いてたりバウンド状態中には、入力は受け付けてくれない。

解消法として、どんな距離でもダッシュしてから入力するようにするといいぞ。

蹴り落とせ！
CPU戦攻略
ソン・ミナ



蹴りで場外に落とすか、きちんと倒すか？

担当：KAL

ミナのCPU攻略は、大きく分けて2つのパターンになる。

1つは、横跳び蹴りの回転跳蹴（回転跳撃蹴）でリングアウト勝ちを狙う速攻パターン。もう1つは、きっちりダメージを与えて倒すパターンだ。

リングアウト法

⇨⇨K×1〜3の回転蹴（回転跳蹴、回転跳撃蹴）は、ヒットすると相手を後方へ吹っとばす効果がある。この効果を使って、CPUキャラを場外へ蹴落とそうという方法だ。

実際に使うのは、K×2の回転跳蹴とK×3の回転跳撃蹴。

ラウンド開始と同時に回転跳蹴を出して転ばせる。次に回転跳撃蹴の2発目、3発目を当てるべく、少し早めに技を出してCPUキャラの起き上がりに重ねるようにするのだ。ところがこれが意外に難しく、キャラによってタイミング等が違ってくる。これは自分で何度もやって覚えてもらうしかない。

きちんと倒す法

ちゃんと闘ってCPUキャラを倒す方法だ。

こちらはさらに大きく2つの戦法に分けるとこができる。

①必殺パターン

ラウンドスタートと同時に⇙Bの揚撃を、当たるまで出し続ける。ヒットして倒れたら小ダウン攻撃をし、次にタイミングを合わせて⇦B⇩A+Bの断撃伐採儀を起き上がりに重ねる。ダウン攻撃後の硬直が解けたすぐあとくらいだ。これが決まれば一気に終わってしまうことがある。もし体力が少し残ったなら、走って近寄り、起き上がりにA+Bの旋陣粉砕儀を重ねれば大丈夫だ。

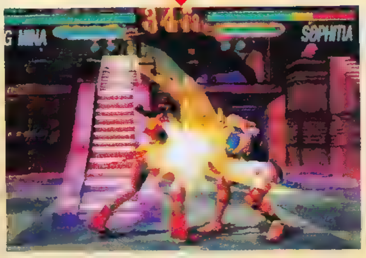
②じっくりパターン

実は、パターンでも何でもなく、ただひたすらBB⇩Aの潜牙断襲刃を出し続けるだけ。ダウン攻撃も忘れないように。

離れた場合は、⇨B⇩Aの潜牙連尖撃が高確率でヒットするぞ。



揚撃で転ばせ、小ダウン攻撃。

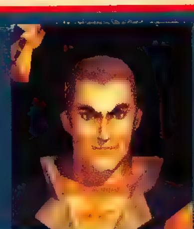


そして起き上がりに断撃伐採儀を重ねる。



⇨KKKで蹴落とすのだー!!

どう、クリアできた？
CPU戦攻略
李龍



½ページだけど、李龍のこれを覚えればラスボスまでは見えてしまうぞ。

担当：キャサ夫

李龍を使ってクリアを目指すのに余計な小細工は必要としない。

基本的に連携を使い、ゴリゴリ押していけば勝つことができるのだ。勿論CPUに勝っていけばランクが上がっていき、どんどん強くなってはいくが、そのランクに合わせて使う技も加えれば問題はなくなる。

そこで今回は前半、後半に分けたパターンを紹介しよう。

前半4人までは手軽でOK

CPU戦は1人目がランダムで選ばれ、誰が出現するか分からない。

1人目が誰かで後半面で誰が出てくるかは分かるが、基本的に後半面では闘い方を気にする必要はない。

では後半で有効、というより使う技というのを挙げていこう。



技をガードされても、この後に再度同じ技を出すのがコツ。

●炎牙（BBB）→烈震（⇙K、追い打ち）

まずはこれ、Bボタン連打でガードされても構わずに再度炎牙を出す。たまに返してくるときがあるが、前半ではガードされづらく、ヒットしやすい。で、ヒットしたら、その場で烈震を入力すれば必ず決まる。

●鱗風（AAK）→大ダウン攻撃（⬆A）

鱗風は上、上、中と判定が初め上段になっているが、しゃがまれて反撃されることがまずない。

鱗風はすべてヒットすると必ず小ダウンが決まり、いい感じ。この動作を3セット決めれば勝てるので覚えたほうが良い。ちなみにソン・ミナが一番ハマリやすいぞ。



揚風はBのモーションが終わるこの寸前までに受け付けするぞ。

後半面も意外にハメが通じちゃう

前半とは異なり、後半はガードも堅くなりさらに軸をずらすなど色々な戦法をとってくる。しかし、結局はハメに近いパターンが存在する。

●揚風（BK）→揚風

この技は少し特殊で、ほかの技とは異なって先行入力を必要としない技の1つである。

揚風の2発目（K）は1発目（B）がヒットしなくてもキャンセルをかけてKを出すことが可能なのだ。

だが、CPU戦はその1発目をちゃんとガードさせ、確認してからKを押す。すると、CPUは反撃しようとしたところにKがヒットするのだ。

その後は必ず大ダウンがヒットし、大ダメージを与えられる。

とまあ、一通りのパターンを説明したが、基本的にはガードされてもコツコツと同じ技を出していればOKである。

あと注意が1つ。後半に出た御剣は揚風が2発ともガードされた場合、双哭（⇨BB）を出せばヒットしやすい。

早い話、揚風パターンが通用しない。覚えておいてくれ。

「ソウルエッジ」エリアチャンピオン決定大会

参加者募集！

CG格闘ゲームのニューウェーブ「ソウルエッジ」のエリアチャンピオンを決める大会が早くも開催されるぞ。
ナムコ認定のエリアチャンピオンには、ステキな特典が用意されているのだ。
下記のお店で開催される予選大会に参加しよう！キミの名を「ソウルエッジ」の歴史の中に刻もうぜ！



SOUL EDGE™

TOURNAMENT AREA CHAMPIONSHIP

エリアチャンピオンの特典

●PS版「ソウルエッジ」がチャンピオンのネーム入りオリジナルになる●

「鉄拳2」同様｢ソウルエッジ」のエリアチャンピオンになると年内に発売予定のプレイステーション版「ソウルエッジ」にネーム入りのオリジナル画面が用意されるのだ。世界に一つの特注版「ソウルエッジ」を手に入れよう！

●予選大会実施店舗●

北海道エリア	プレイタウン赤い風車／PC室蘭店／プラボ新道店／プラボ帝国座店／プラボ小樽店／PCロッポニカ店／PC札幌ファクトリー店／苫小牧エスタナムコランド／PC函館店
東　北エリア	プラボ青森店／プラボ八戸店／弘前ハイローザ／秋田キャロットハウス／プリッズ仙台店／アビリティジャスコスクラム／PC山形店／庄交モール
関　東エリア	PC宇都宮店／PC二荒店／ジャスコシティ栃木店／プラボ小山店／PC日立店／PC筑波学園店／市川ビル／西友行徳店／Dマート稲毛海岸店ナムコランド／千葉三越店／プリッズニュー東京店／PC千葉セントラルプラザ／チップスナムコランド／PC千葉店／西友北習志野店ナムコランド／プリッズサンペデック店／プラボ市原店／プラボ宇都宮店／パルムナムコランド／PC長岡店／ザ・プライス長岡店／ジャスコ神保原駅前店／PCエメラルドボウル／PCパークレーン／プラボ前橋店／住商高崎ナムコランド／伊勢崎ナムコランド／PCららぽーと志木店／プリッズ桶川店／PCせんげん台店／ビックキャロットSSC／プラボ川口店／ジャスコ北戸田店
京　浜エリア	PC西荻店／PC高田馬場店／PC早稲田店／PC東久留米店／PC花小金井店／PC一橋学園店／PC巣鴨店／PC金町店／PC小岩店／PC新宿店／蒲田イモンボウル／PC鳥山店／PC駒沢店／PC田町店／PC経堂店／プラボ赤坂店／TV-LAND／プレイマックス／プラボ鶴見店／ワンダーパーク相模原店／プラボ相模大野店／プラボ厚木店／PC横浜店／港南台センター／ピンボッブレーン／PC静岡店／プリッズ長野店／プリッズ上田店／プラボ上石田店／朝日町キャロットハウス／PC松本店／カタクラモール店／ジャスコ大町店／ジャスコ三郷店／ジャスコ諏訪店／岡島茅野店
東　海エリア	高山グリーンホテル／PC豊橋店／プラボ豊橋店／イエローハット／西友高針店ナムコランド／ネクステージ半田店／プラボ長久手店／PC納屋橋店／PC鈴鹿アイリス店／PC金沢店／ショッピングタウンパレット／PC高柳店／アピタ富山店／ユニー七尾店／平和堂西福井店ナムコランド／プラボ松任店／プリッズ桑名店
近　畿エリア	プラボ千日前店／プラボAV'S店／スカイシティ泉南ナムコランド／プラボ梅田店／プラボ枚方店／パームシティ和歌山ナムコランド／PC住道店／PC第四ビル店／プリッズタカダ店／PC和歌山店／プラボ貝塚店／西友高石店／プリッズ日根野店／ビックキャロット京都店／プリッズ宇治店／PC藍住店／PC高松店／PC高松クアトロ店／プリッズ丸亀店／プリッズ姫路店／プレンティ店／PC三宮店／ジャスコ赤穂店／須磨パティオナムコランド
中四国エリア	ニチイ防府店／プラボ宇部店／キヌヤ益田店／サニーアクシス南国店／プリッズ宇和島店／PC高知店／PC西条店／プリッズ川之江店／プリッズ宿毛店／プリッズ今治店／今治ショッパーズプラザ／PC島大前店／プラボ福山店／ニチイ海田店
九　州エリア	プラボ直方店／プラボ光吉店／西友佐賀店／西友諫早店／マリンスポーツセンター／西友道の尾店／プリッズスポーツガーデン香椎店／ニコニコ堂太宰府店／ゆめタウン筑紫野店／大津ショッピングセンターアーク／ニコニコ堂武蔵ヶ丘店／プラボ熊本店／プリッズビックウェイ店／プリッズ宮崎店／プリッズサンボウル店／神宮前キャロットハウス／プラッセ大和川内店／プラッセ大和鹿屋店／プラボ沖縄店

主催：エリアチャンピオン大会事務局　　協賛：（株）ナムコ

©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

キャンセル&起き上がり講座

電脳戦機 VIRTUAL ON™ CYBER TROOPERS バーチャロン


©SEGA 1995
モデル製作：怪獣無法地帯

特殊動作のレクチャーとともに、対戦攻略で2体のVRを解説するぞ！

今度はダッシュキャンセル
キャンセル講座パート3
まだあるキャンセル行動を紹介しよう。
担当：SHO

実は、まだあるキャンセル

今まで、キャンセルについていろいろ紹介してきたが覚えてくれたかな？

実は、まだキャンセルをかけられる所は存在するのだ。今回は、そのキャンセルについて紹介しよう。

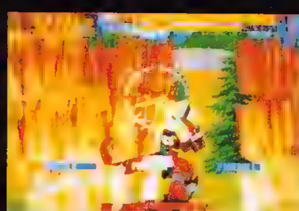
超重要！

今までに紹介したキャンセルは、接近戦の攻撃をキャンセルしたり、しゃがみ攻撃をすることによってキャンセルをかけてきた。

新たに紹介するキャンセルとは、同時押し攻撃にキャンセルをかけるのだが、ジャンプでキャンセルをかけるのではなく、ダッシュでキャンセルがかけられるのだ。

ただ、ライデンのレーザーだけは、キャンセルすることはできない。

テムジンはビームソードに、ドルカスであればファランクスに、キャンセルがかけられるわけだ。


ドルカスは超重要!!ファランクスをダッシュでキャンセル。

しかし、ジャンプのキャンセルなどとは違って、いつでもキャンセルがかけられるというわけにはいかず、多少のタイミングがある。コツとしては、同時押し攻撃が画面上に出てから、ダッシュでキャンセルするといった感じだ。

文で説明しにくいが、プレイして試してみれば、すぐにタイミングがわかると思うので、練習してみてほしい。


このへんでダッシュボタンを押す感じ。

これができるようになれば、攻撃のバリエーションがひろがってくる。

テムジンなどは、ビームソードの攻撃が、相手の弾をかき消しながら進んでいくので、これに前ダッシュでキャンセルをかけて攻撃をすれば、良い連携となる。

テムジン以外でもドルカスなどは、基本戦術となるのでしっかり覚えよう。


撃ってから、


ダッシュ攻撃がいい感じ。

実はこんなものもある

起き上がり攻撃

全キャラに存在する起き上がり攻撃をすべて紹介しよう！

担当：SHO

特殊攻撃

前に特殊攻撃というものを紹介したが、それはしゃがみ攻撃をまとめたものだ。今回は起き上がり攻撃に焦点をしぼってみた。

知っている人もいると思うが、バーチャロンのゲームシステムの中には、起き上がり攻撃というものが存在する。

起き上がり攻撃とは、読んで字のごとしで、起き上がるときにそのまま攻撃の行動に移るというものだ。

しかし、この攻撃方法はすべての武器が起き上がりに出せるというわけではなく、各バーチャロイドがもっている近距離武器のみ起き上がり攻撃ができるようになっているのだ。

攻撃のグラフィックが通常近距離攻撃をするときと、若干違うのでわかるはずだ。

操作条件

この起き上がり攻撃には、出すための条件がある。

それは、近距離攻撃が出せる距離に相手がいるということ。これは、起き上がり攻撃が近距離攻撃ということから当然のことなのだが、見落としがちなので、覚えておいてほしい。また、自分が起き上がる方向の後ろに相手がいても、相手が近距離攻撃の出せる範囲内にいれば出すことはできる。当然この場合、攻撃が当たることはないが、方向に関係なく、距離によってこの攻撃が出せるということを、知っておいてほしい。

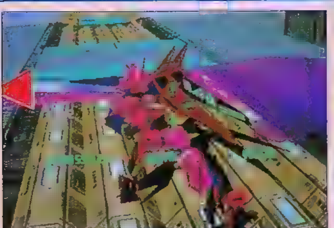
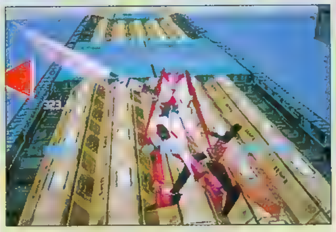
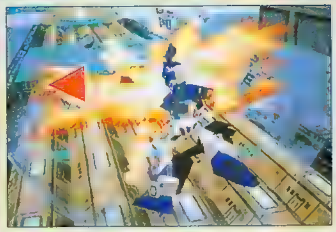
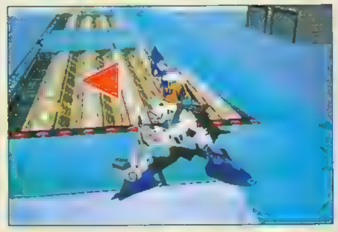
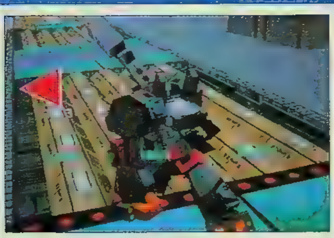
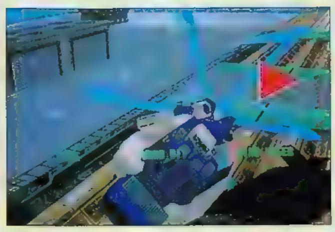
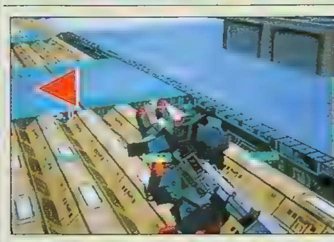
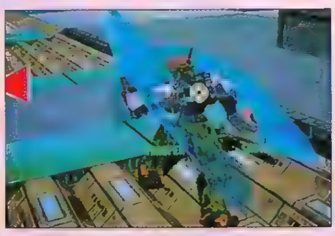
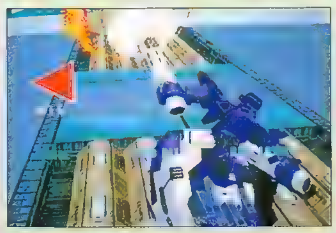
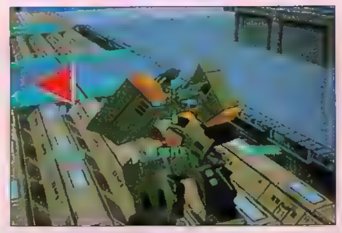


近距離であれば出すことができるわけ。

起き上がり攻撃は、各バーチャロイドごとに2種類ずつ存在する。

ダブルロックオンができる範囲内で出る技なので各バーチャロイド別にかなりの差がある。これにより、使うキャラと使わないキャラが出てくる。しかし、あえて起き上がり攻撃を誘って反撃をすることもできるので、おもしろくなる。

技については下の表にまとめてみたので、見てほしい。

バイパーII	フェイ-イェン	ドルカス	テムジン	VR
				右
				左
ライデン	アファームド	バル・バス・バウ	ベルグドル	VR
				右
				左

テムジン、アファームドの左手攻撃の写真は両手武器です。

回避できなきゃ始まらない

バル・バス・バウ

かわす・防ぐ・逃げる、この3つを備えたバル・バス・バウに、はたして敵はいるのだろうか？

A.すべてのVR

担当 DS1



バルバスを使うには意識改革が必要だ

ほとんどのアーケードで、プレイヤー使用バーセンテージ最下位(推定)のバル・バス・バウ。

その機種特性ゆえに扱いにくいと思われがちだが、実は少しでも慣れてしまえば、複雑な動作を必要としないイージーなキャラクターであることに気がつくはずだ。

ただし、バル・バス・バウ独特のセオリーが2、3あるので、他キャラと同じ感覚で操作をしていると扱いにくく感じてしまうのも無理はないかもしれない。

例えば回避行動を見ても、ほとんどのキャラがダッシュなどで敵弾を回避するのに対し、バル・バス・バウはジャンプで回避することが多い。また、リングレーザーで相殺させることもあれば、背景の影に隠れることもある。

そう、多種多様な防衛手段を駆使することが、バル・バス・バウを操作する上で最も重要なファクターなのである。地上戦での動きのニブさをカバーするためにも、守り中心の闘い方を覚えよう。



逃げたり、隠れたり、大いそがしのバル・バス・バウも、動きだけはコミカルだ。

読者の中には、こういった逃げまくりの闘い方に拒否反応を示す人もいるかもしれない。だが、バル・バス・バウはどう考えても、攻めと守りが等価なキャラとは言えない。むやみに攻めれば、それだけ手痛い反撃を受けることになる。

確かに、フェイ・イェンのような素早いキャラで逃げ勝てば、対戦相手は納得いかない思いをするだろうが、ひとたびバル・バス・バウで逃げまくって勝利をつかめば…、やはり対戦相手は納得いくまい。

それでいいのである。なぜなら、それが勝負というものだから……。

敵弾回避にはジャンプを多用

回避行動が重要なバル・バス・バウ。特に使用するのが、横ダッシュリングレーザーとジャンプによる回避である。

横ダッシュリングレーザーは、地上での回避行動に適している。バル・バス・バウは横方向のダッシュが速く、リングレーザーも左右のダッシュ攻撃時は3WAYに変化するので、敵の攻撃を防ぎながら移動できる。

他のキャラでは、うかつに横ダッシュ攻撃を使用すればダッシュの硬直中に反撃されてしまうが、バル・バス・バウの場合は、敵弾を防ぐリングレーザーを広範囲に撃つため、硬直を狙われることが少ない。



見かけによらず横ダッシュはかなり速い。

それでも、リングレーザーで防ぐのは一部（主に右手武器）の攻撃で、大半はジャンプでの回避が中心になる。中遠距離でミサイルやホーミングビームなど、誘導性能の高い武器を使われると、ダッシュでの回避が困難になってくるからだ。

ジャンプ回避で特に注意しなければならないのが、ジャンプの着地点と敵のしゃがみ攻撃である。



強力なホーミング武器もジャンプでらくらく回避。

着地の硬直を狙われないためにも、常に背景の影に着地するように心がけよう。



何でもかんでもジャンプでよければいいというものではない。

しゃがみ攻撃に対しては、敵との距離が十分に離れていれば心配はいらない。テムジン、アファームドに近場でボムを重ねられても、あわててジャンプで逃げようとはせず、ダッシュなどで脱出すること。

Fマインをばらまいて敵を追い詰めろ!!

バル・バス・バウの攻撃を有利に展開させるには、Fマインを大量にばらまき、相手にとって自由に動き回ること

Fマインの効果的な撃ち方

1.弾を防ぎながら撃つ



…リングレーザーで防ぎつつ



Fマインを撃つ。

2.ハンドビット後のロスを少なく



ハンドビットを空中で回収し、



そのままFマイン発射。

3.建物の影から撃つ



中程度の建物なら隠れながら撃てる。



のできないフィールドを作り上げることが必要になってくる。

Fマイン自体、ホーミング性能が高く、画面上に長時間存在できる武器なので、これをいかに効率的に撃ち出すかが、勝敗のカギを握っているといっていいだろう。ジャンプハンドビットによるレーザー攻撃は強力だが、Fマインによる布石があれば、より一層の効果が期待できる。

ステージによる戦い方の変化

ステージによって、対戦バランスが大きく変動するのが、バーチャロンの特徴である。バル・バス・バウも例外ではなく、ステージによって多少なりとも闘い方を変化させる必要が出てくる。

建物や障害物の少ないステージでは、リングレーザーやFマインが本来の性能を発揮できる。半面、ジャンプの着地を正確に狙ってくるような相手には、身を隠す場所がないのでやりにくい。ジャンプキャンセルをフェイントに使って、相手をやり過ごすテクニックが重要だ。

建物の多いステージでは、ジャンプFマインとハンドビットを活用する。ただ撃つだけではなく、ジャンプFマインは中距離から建物に消されないように撃ち、ハンドビットはダッシュ攻撃の硬直や建物に接して視界が狭くなっている瞬間を狙うこと。

実際、初心者と上級者で差が出るのが建物の多いステージで、上級者ほど建物にうまく隠れ、初心者ほど無神経に建物に弾を撃ち込んだりする。あまつさえ、建物の上に何度となく乗ってしまい、自らを危機的状況に追い込んでしまう。

地形と周囲の状況把握は、バーチャロン上達の第一歩。


ハンドビット射出はタイミングが重要。

とにかくやり込んで苦手なステージを克服しよう。

守りを固めてじっくり攻める

最後に簡単ではあるが、キャラ別の対策と注意点を見ていきたい。

■テムジン

ボムでバリアを張られて、しゃがみを含めたビームライフルのコンビネーションで攻められると、どうしても受け身の闘い方にならざるをえない。ビームライフルをいつでも相殺できるように、リングレーザーを温存して闘う。

テムジンのダッシュ攻撃に対しては、こちらもダッシュハンドビットで反応しよう。接近されたらジャンプハンドビットのレーザーで追い払うといい。


接近戦を回避するのにジャンプハンドビットは有効。

■ドルカス

ファランクスとハンマーのコンビネーションが怖い。距離を置いて闘うことはもちろんだが、ファランクスの軌道を覚えて近距離でも回避できるようにすること。

ジャンプ主体の闘い方になるので、着地を狙われないように注意。

■フェイ・イェン

ハートビームを警戒しつつ、Fマインで攻めていく。ハンドビームなどは、リングレーザーできちんと相殺する。いったんリードされると、そのまま逃げ切られる可能性があるからだ。

フェイ・イェンに対しては、近距離戦を挑んだほうがいい場合もあるので、逃げ腰の相手にはFマインとリングレーザーでうまく追い詰めよう。

■ベルグドル

ホーミングミサイルは、必ずジャンプでよけること。ダッシュでもかわせないことはないが、リスクが大きすぎる。着地にナパームやミサイルを重ねてくるようならば、ジャンプで回避した後にすぐキャンセルをして着地し、なるべく地上で闘う。

■バイパーⅡ

バイパーⅡがジャンプしたら、こちらもすぐにジャンプ。バイパーⅡが何かしらの攻撃を出したら、ハンドビットを切り離す。中距離までならこれだけで、バイパーⅡがどんな回避行動をしても、着地に必ずレーザーが直撃する。

7WAYミサイルは、その場のリングレーザーで消すこと。ヘタにダッシュリングレーザーを撃つと、硬直にホーミングビームをくらう可能性大。


バイパーⅡ戦で特に覚えてもらいたい攻撃だ。

■アファームド

ショットガンは、リングレーザーでは相殺できないが、それを除けばテムジンより楽だ。闘い方もテムジン戦と同様で問題ない。

■ライデン

近距離での前ダッシュレーザーは、ジャンプキャンセルで回避する。ライデン戦では、とにかくレーザーが怖いのでジャンプを多用する。


ライデンの動きをよく見ていれば、レーザーは回避しやすい。

地上では、なるべくダッシュ攻撃は避けること。置きレーザーにひっかかりやすいからだ。





バイパーIIはいわずとしれた、軽装甲、高機動の機体である。攻撃力のほうは、まあ高いほうだろう。

それゆえ、最も重要なのが攻撃をくらわないこと。そしてダメージを与えられるチャンスは確実にものにすることだ。

早く相手を倒すことができれば、それだけダメージを受ける機会も減るというものだ。

では早速、回避のテクニックを紹介していこう。

ついでに厳禁

バイパーIIの回避能力の高さは、ダッシュ、ジャンプ両方の性能の高さからくるものだ。ここで注意しておきたいのがダッシュもジャンプも移動距離、移動／滞空時間が長すぎること。また、ダッシュ攻撃、ジャンプ攻撃を出してしまうとさらにその後、硬直ができてしまうことになる。

カウンターヒットでダウンさせない限り、ヒットさせても反撃を受けてしまう。特にダッシュで回避、そのままダッシュ攻撃というのはまずヒットしない。確実に隙にヒットするような状況以外では出すべきではない。

基本的には何らかの方法でキャンセルし、最低限の動きで回避するのが鉄則だ。

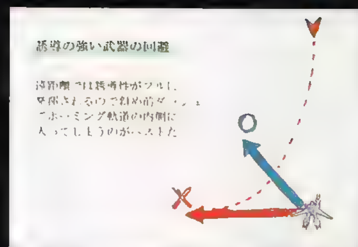
ダッシュによる回避

ジャンプでも回避できるとはいえ、やはり基本はダッシュ。ダッシュでの回避で注意が必要なのが相手の武器、角度、距離によってダッシュのタイミング、方向を変えていくということ。攻撃を見たらすぐに横ダッシュというのはいただけない。

まず注意すべきなのが、ホーミング性能が高く弾速の遅い武器、フェイ・イエンのビーム、ドルカスのハンマー、ベルグドルのミサイルなどだ。

こういった武器は、距離が遠いほどそのホーミング性能を発揮し、バイパーの性能を持ってしても横ダッシュでは逃げ切れないことがある。こういった場合は斜め前にダッシュするのが一つの方法。ホーミング軌道の内側に入ってしまおう（図参照）。


方向が悪いとこんなことに。



障害物を利用するのも基本の一つではあるが、地形と武器の軌道をしっかりと頭に入れてから利用しよう。過信は禁物だ。


逃げ込んだつもりが…。

そしてもうひとつがある程度のホーミング性能を持つ高速弾、フェイ・イエンのボンガンやドルカスのしゃがみハンマーなどは、見てから避けるのは至難の業。相手の姿が視界外にあるのならなおさらである。このような武器は逆にショット音を聴いて避ける、またはある程度予測して避ける必要がある。視界外にいても相手の位置を把握（ダッシュ方向とダッシュ性能、画面上の矢印から判断）していればかわすことは可能だ。


相手のいるだいたいの位置はわかる。慣れが必要だ。

ジャンプによる回避

ジャンプによる回避と一口にいっても、回避する方法は一つではない。

1・引きつけてジャンプで跳び越える。
2・ジャンプで空中に引きつけキャンセルしてかわす。
3・ジャンプ横移動で避ける。

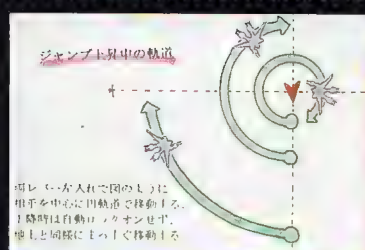
この3つがジャンプによる回避の代表的なものだ。

1は相手が視界外にいるときの回避法といえる。相手の攻撃のタイミングがわかっていても、正確な方向がわからないままのダッシュでの回避は、自分から突っ込んでいくことになりかねない。ただしホーミング性の強い武器に対しては無力であることが多いのでしっかりと相手の武器を見極めてから使っていこう。

2は1ジャンプでかわそうとしてジャンプが早過ぎた場合や、飛んでみたらホーミング性能の強い武器だったときのフォローというのが一般的な使い方。

ほとんどの武器は上下方向へもホーミングする。これをジャンプで上へ引きつけておき、ジャンプキャンセルの速い降下スピードでかわすというものだ。

ハイパー♡ビームでさえもかわすことができるが、それには十分な引きつけが必要。上昇中ならいつでもキャンセル可能なので、しっかりと相手の動きを見て使っていこう。振り向くためにジャンプした場合も同様だ。



3はほとんどバイパーII、バル・バス・バウにのみ可能な回避法。まずは、レバー方向による空中での軌道図のほうを見てほしい。

空中では常に相手の方向を向いているため横移動は相手を中心にした円軌道（上昇中



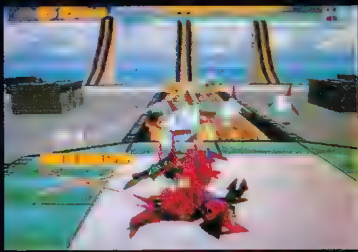
のみ）となる。

つまり、遠ければ遠いほど横移動の距離は長くなり、近いほど回り込む角度は大きくなる。これによる利点は二つ、ダッシュでの回避のように方向、角度を気にしなくともいい点と円軌道のおかげでホーミングの強い武器もかわしやすい点だ。

ただし、テムジン、アファームドのボム・しゃがみ撃ちやドルカスのファランクス、ハンマーのように相手のジャンプを誘って迎撃する連携も存在するのでこれだけでいいわけではない。

バルカンでじらす

バイパーIIは攻撃面においてもなかなか恵まれた機体だ。まず忘れてはいけないのが、バルカンによる牽制。もちろん遠距離で撃っても意味はないので中距離で使っていくことになるのだが、コッキング動作中は他の武器を使うことはできない（移動可能、ジャンプ、ダッシュによるキャンセルは可能）ので、トリガーを引くタイミング、離すタイミングには注意すること。

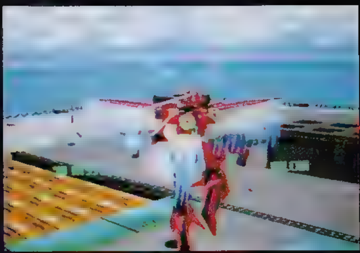

キャンセルしゃがみバルカン、7WAYも混ぜると更に効果的。

また7WAYは遠近ともに牽制武器として効果的。7WAYを使った遠距離で効果的なコンビネーションが7WAYミサイル→ホーミングビームというもの。

ホーミングビームをしゃがみ入力（レバーを両方内側に入れる）にすることで、7WAYを途中でキャンセルして撃つことができる。ホーミングビームが速く、ホーミングするため7WAYのつもりで避けようとするとくらってしまう。


すべての立ちの武器はダッシュやジャンプでキャンセル可能だ。


ミサイルをばらまきつつ移動、3～7発打ったら物陰で、


キャンセルホーミングビーム。

ただこのしゃがみ入力のホーミングビームにはキャンセルがかからないので、歩きながら7WAYをばらまき、物陰にはいると同時にキャンセルホーミング、というのが相手に気づかれにくく、かつ、安全だ。

とにかく、ダッシュ攻撃やジャンプなどの隙のある行動を誘い出すことが勝利への一番の近道だ。

次はその隙をいかにものにするかだ。

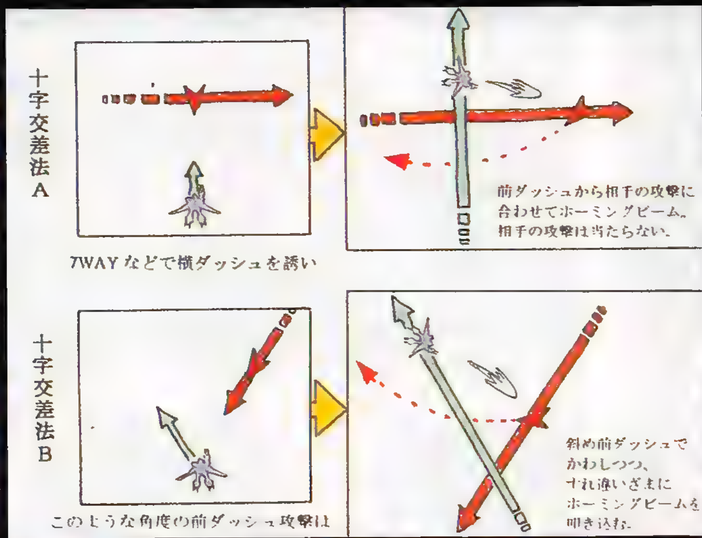
ホーミングビームのチャンスはここ

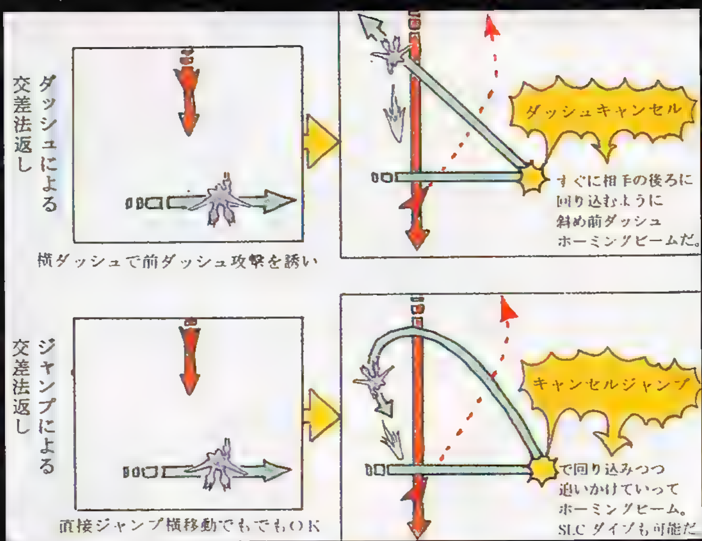
牽制というからには、本命も存在する。ホーミングビームとS・L・Cダイブである。

偶然や相手の回避ミスに頼らず、確実にヒットさせる状況は実は決して少なくはない。中でも水平に飛んでいく前ダッシュホーミングビームと、相手の動きを見てたたき込めるジャンプホーミングビームが使える。どちらも「避けてから撃つ」ではなく、「避けながら撃つ」のが基本だ。


こんな感じで硬直にヒット。場合によってはS・L・Cでも可。

では両ホーミングビームの当て方の一例を図で紹介しよう。



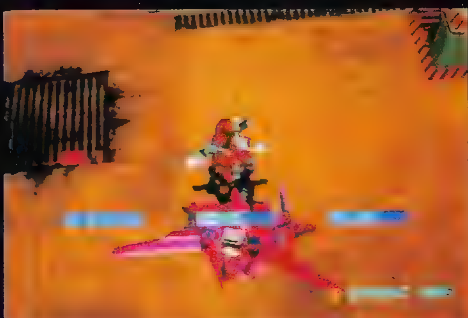


ジャンプからの2択+α

S・L・Cダイブがジャンプでかわせるのは知っての通り。しかし、ジャンプした相手に対してはホーミングビームがヒットする。そしてホーミングビームをかわそうとダッシュすれば、S・L・Cダイブがヒットすることになる。

当然、遠くからなら見てから判断できるのでできるだけ近くでなくてはならない。空中での回り込み後に使えばさらに効果的だ。

相手が焦って行動を起こせば2択でも何でもない、確実にヒットさせることが可能だ。


回り込みはレバー横で。このぐらいの位置でしかけよう。

相手が真下（ホーミングビームは当たらない）で様子を見ているようなら、7WAYを撃とう。まずかわされないぞ。


HUMAN MULTIMEDIA NETWORK
HUMNET
キミの部屋がゲームスクールに変わる！
HUMAN CREATIVE SCHOOL
受講生募集中
ゲームクリエイターを目指す君のために
画期的なスクールが登場！
4月開校
インターネットを利用した世界で初めてのネットワーク通信教育だから
誰でも、いつでも、どこからでも、1年間でコンピュータゲームを中心とした
マルチメディアの基礎から実際の作品制作までを学べるよ。
受講方法は4種類
インターネット
パソコン通信
FAX
郵便
ヒューマン マルチメディア ネットワーク スクールはマルチメディア クリエイター養成校として数々の実績を誇るヒューマン クリエイティブスクールの通信教育講座として開校されました。
主なカリキュラム
●マルチメディア・ゲーム企画
●マルチメディア・ゲームプログラミング
●マルチメディア・ゲームグラフィックス&サウンド
●インターネット
資料無料送付
0120-37-9898
ヒューマン マルチメディア ネットワーク スクール
ホームページアドレス http://www.human.co.jp
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12

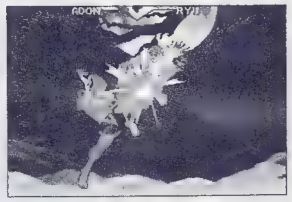
CONTENTS〈目次〉

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST No.170
5.15 15 May 1996

(東京都 悪の店員(よ)しだーさん)



●来る6月9日(日)ストリートファイターZERO 2大会を開催します。
オリジナリティあふれるオリコン、連続技、芸術ともいえるような吸い込み裁きを期待しているよ。
詳細はP208をみてね。



©CAPCOM CO.,LTD.1996

巷で話題のニューウェーブ

強力攻略大全集

ニューゲームジャングル

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

広告掲載ご案内
ゲーメスト5月15日号

表紙:「サイキックフォース」タイトー イラストby藤原ひさし/表紙写真:「龍虎の拳外伝」©SNK 1996

クラックシュートはオレのもの!

REAL BOUT 餓狼伝説™

©SNK 1995



テリーとボブの攻めまくり戦法をここに披露だ!

押してこそテリー!

対戦攻略 テリー・ボガード

ラッシュをかけて一気に倒したい所。そのほかも連続技をキメてカッコヨク相手を倒したい。

担当：SHO

今回はやっと出番のまわってきた主人公テリーの対戦攻略だ。

それでは、いってみよう!

基本戦法

ここでは、テリーの基本的な戦法を紹介していこうと思う。

テリーはどちらかというと、接近して闘いたいところ。しかし、対戦では、なかなか接近させてはくれず、かつ接近したかといって完璧に押さえ込めるというわけでもない。

一番やっかいなのが、中間距離での闘いで、しゃがみ大キックがとどけばいいが、それ以外ではパワーウェイブや、クラックシュートを出すぐらいだ。クラックシュートで近寄るのはいいが、パワーウェイブを出すのは、すこし怖い。



中間距離でのパワーウェイブはちょっと不安。

そこで、立ち小キック×2→立ち大キックのコンビネーションアタックを出す。このとき、立ち小キックの1発目は、別に当たらなくても良くて、2発目、3発目を当てるようにするのだ。

3発目のキックが相手に近ければ中段攻撃になり、かつ前に進みながら出る技なので使い易い。

あとやはり近寄るのはしゃがみ大キックからキャンセルをかけて、クラックを出すのがいい。

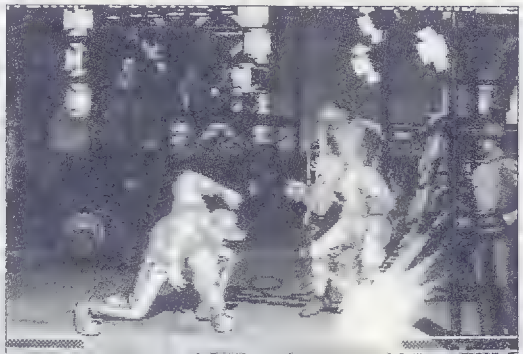


これが当たっても当たらなくても良い。

ラッシュをかける

画面端に相手を追い詰めたときは、ラッシュして一気に体力を奪うか、リングアウトを狙って勝負を決めたいところ。

画面端でのラッシュは、大足払いからの、パワーウェイブを中心に攻めるのがベーシックだが、その後の攻撃にバリエーションをつけることが重要になってくる。パワーウェイブが当たったときは、大の足払いが連続になり、そこからまた起き攻めができる。



ここからラッシュの始まりだ。

そのときに、ガードに専念されたら投げや、ジャンプ攻撃を組み込めばいい。

ジャンプ攻撃はコンビネーションアタックをガードされたときなどに、途中で止めてめくるように小ジャンプをす



蹴りは空中で2発出したい。

れば、常に相手に密着できる。これは、相手にしゃがみから出る無敵対空技があるときはなるべく避けたほうがいいだろう。
　相手との距離が遠いときは、ダッシュジャンプ攻撃で相手に近付くのが基本だが、大ジャンプで跳び込むときはジャンプキックを空中で2発だすように心がける。また相手を跳び越えてからDボタンを使ったときも空中で蹴りを2発出すようにしよう。
　そのほかに、コンビネーションアタックのなかに、しゃがみ小パンチ数発→しゃがみ小キック→立ち大キックというものがあって、この最後の大キックが相手に近いときのみ中段攻撃になっているのだ。これにより、最後の大キックを立ちかしゃがみにすることによって、相手に2択をせまることができるわけだ。
　以上のことを頭に入れて闘えば、相手にくっついて闘うことができるはず。特にコンビネーションアタックからの2択攻撃は多用していこう。


この蹴りと、


この蹴りで2択を迫るのだ。

ガードキャンセル

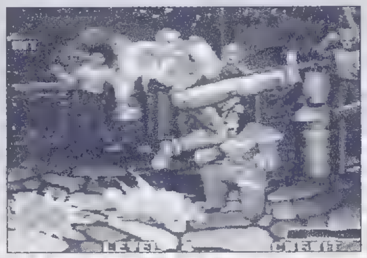
　必殺技ゲージが黄色以上たまっているときには、ガードキャンセル攻撃をすることができる。これは各キャラごとに違いがあるが、テリーのガードキャンセル技はパワーダンクで、無敵時間が存在するため、非常に使えるのだ。
　キムや、フランコを相手にするときなどは、ガツガツ攻められるので、使うチャンスはいくらでもある。
　注意したいのは、あくまでもゲージが黄色以上たまっているときのみに使用可能な技、というところが意外と忘れがちなので、ガードキャンセルをつかうときにはゲージには気を配っておこう。
　このとき、ゲージを溜めようとして不用意にパワーウェイブを出すのは危険なので、相手にラッシュをされたら我慢してガードに徹することも大事なのだ。
　ガードキャンセルのパワーダンクをかわされてしまっても、一応はあきらめずにパワーダンクや、ライジングタックルを出せるようにしておくのも重要だ。



これは超使える。

連続技

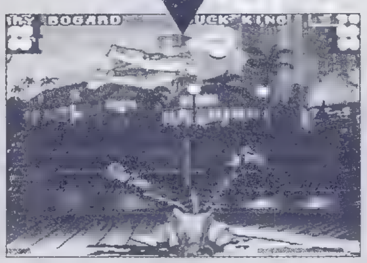
　ここからは、連続技について語ろう。
　テリーの安定する連続技は、小しゃがみパンチ数発→しゃがみ大パンチ→クラックシュートだが、このコンビネーションアタックは、最後のクラックが相手によっては当たらないのを覚えていたい。
　当たらないキャラは、舞、マリー、ホンフウ、秦（兄）、秦（弟）であり、このキャラを相手にするときは、コンビネーションアタックを変えるようにしたい。
　相手にジャンプ攻撃や立ち状態で技が当たったときには、しゃがみ小パンチ数発→立ち小キック→レバー右入れ大パンチ→Dボタン→クラックという連続技があるが、これのDボタンで別ラインから相手を戻すときに、キャラによっては当たらないのもいる。これは相手が判定の低い技で戻ってこられるので、テリーのDボタン技が当たらないのだ。これらのキャラでも、Dボタン攻撃が当たったときには連続技が成立するので狙ってみても損はない。


クラックがしゃがまれると当たらない。

　以上の連続技の、クラックで終わるものは、ダックのブレイクスパイラルが返し技で入ってしまうので注意したい。
　そのほかに、トリプルゲイザーにつなぐ連続技がある。
　実戦で使えるものは、しゃがみ小パンチ数発→しゃがみ大パンチ→トリプルゲイザーと、しゃがみ小パンチ数発→立ち小キック→レバー右入れ大パンチ→Dパンチ→トリプルゲイザーの2つぐらいだ。
　しゃがみ攻撃からトリプルゲイザーがつながるほうは、トリプルゲイザーを早めにキャンセルしないかぎりつながらないので、多少の練習が必要だ。
　Dボタンからトリプルゲイザーにつなげるほうは、トリプルゲイザーの入力の途中でDボタンを押すようにすれば簡単にできるので練習してみてほしい。


こんなときは技がスカッてしまう。


クラックを当ててもガードされても…


ブレイクスパイラルがキマッてしまう。ヒドイ…。



トリプルゲイザーでKOだ！

わりといけますよ
対戦攻略 ボブ・ウィルソン

ゲームセンターではすっかり姿を見かけなくなったボブ。意外におもしろいやつなんだぜ、こいつ。

担当：KAL

かなり希少価値の高いキャラとなってしまったボブ。まずはこのキャラがどういう特徴をもつやつなのか、説明していこう。

ボブに関する5つの秘密

①空中戦が強い

ボブは、ジャンプ中に出せる技が非常に強い。中でも小ジャンプCは、最も使用頻度の高い技であり、どんどん使っていける頼りになる技だ。

こちらのジャンプを落とそうと、先読みで大ジャンプ攻撃をよくしてくる相手には、大ジャンプBが使える。小ジャンプBも上方向に強いので、こちらのジャンプに合わせてよく跳んでくる相手に対して使用していこう。



小ジャンプC。使いまくりだ。

大ジャンプCは、特定の相手、特定の状況以外では使わないほうがいい。

②投げが強い！

ボブには、ほかのキャラにはみられない変わった技がある。それは、相手を投げた瞬間にコマンド入力することで、投げ→打撃技で追い打ち、となる「ホーネットアタック」という技だ。これにダウンへの追い打ち攻撃であるリンクスファングを合わせるのがーセット。

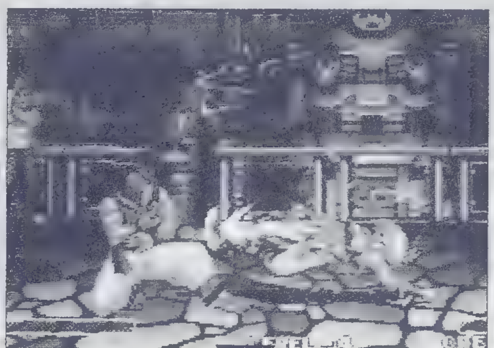
この『投げ→ホーネットアタック→リンクスファング』の減りはただごとではない。へたな連続技より威力がある。

はっきりいってこの技を使えないとボブとはいえない。練習して必ず出せるようにしておこう。

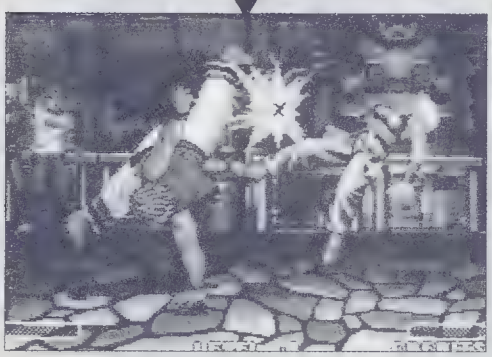
して、狙いどころだが、このゲームには対空必殺技がたくさんある。その信頼度も高いので、乱戦時やダウン後の起き上がり時などによく出してしまう、というプレイヤーがたくさんいる。そういった対空必殺技を空振りさせたときが最大のチャンスだ。

また、ガードしてしまえばスキが大きい、というような技のあとも狙い目。

本当にスキのある技をガードしたあとなどはきちんと連続技を入れたほうが良いが、一瞬のスキを突いて反撃する！という場合には、安全性の高い投げを決めるのだ。


パワーダンク等の対空技のほか、このように割り込んでくるような技をガードしたあとも…、


投げて…、


ホーネットアタックだ。一瞬で大ダメージ！

③↙Aのエレファントタスクは強い。

しゃがみガード方向にレバーを入れてAで出るエレファントタスクという技は、対空技として非常に役に立ってくれる。

これに関してはもう、とにかく「相手が跳んできたらちゃんと出してくれ」としかいいようがない。

出すタイミングは、遅めよりはやや早めのほうが確実。

威力も高いので、常に意識しながら動き、相手がジャンプしたら条件反射で出るくらいにはなっておこう。


対空技↙A。強いぞ。

④超必・潜在は、無駄に使わない

超必殺技は、出したあとのスキが大きく、潜在能力はあまりにリーチがなく判定が弱い。この2つの技は、ただ出せば良いというわけにはいかないので、ゲージが溜まったからといってすぐに使うのは控えよう。

しかし、どちらも限定された状況においては出したほうが良いので、その瞬間的な判断力が重要になってくる。

超必は、C連打やA+Cなどのコンビネーションアタックからキャンセルして出し、主に連続技として使用。相手の残体力が僅かなら、起き上がりに重ねて削るのに使える。

潜在は、ほとんど使う場面がないのだが、その僅かな無敵時間を利用して対空技として使ったり、近くで放たれた飛び道具を抜けつつ攻撃するのに使用する。それでも無理して使うことはないぞ。

⑤ガードキャンセル スウェーは使わない

ボブのガードキャンセル技は、無敵時間のないモンキーダンスだ。せっかくガードキャンセルしても、モンキーダンスそのものをつぶされてしまい、意味がない。

あえて使うとすれば、相手側の一連の攻撃の最後の1発、多段ヒット技ならその最後の1発、通常技やコンビネーションアタックなら、その連携の終わりの技、これにガードキャンセルをかけ、反撃に転ずる。これくらいだ。

スウェー移動も使わない。ボブのスウェーは遅すぎる。



ある意味、ボブの生命線ともいえる対スウェー。必ず当てろ!!

こんなに遅いのでは、対戦では使いものにならない。見てから余裕で対スウェー攻撃を出されてしまう。

逆に、相手がスウェーしたときには、絶対に対オーバースウェーをヒットさせよう。ボブは相手にダメージをあたえる機会が少ないため、こういったチャンスを逃してはいられないのだ。

この場合、超必が使える状態で、相手が近くにいるなら、立ちで対スウェーを出して、これをキャンセルして超必を出し連続技にする。

超必が使えなくて近くなら、やはり立ちからキャンセル大ローリングタートルが連続技になるが、スウェー攻撃がスライディング系の相手に立ちで出すと空振りして逆にやられてしまうし、連続技として安定度が低い。

そういった理由で、普段は対スウェー攻撃はすべてしゃがみで出し、転ばせてから起き攻めにいこう。

近づかなければ始まらない

主だった特徴は説明したので、今度はボブが攻撃していける間合い、近距離にもちこむ手段を解説しよう。

普段はお互い、距離をとって相手の様子をうかがっているはずだ。

この状況では、こちらは対空技、エレファントタスク(➡A)を意識しつつ、いわゆる大足払い（しゃがみC）を狙っていく。相手がもし跳んだら嫌だなぁ、というときは、➡Aのスライドヘッドバットか、A↓Cのコンビネーションアタックをおもむろに出していこう。

そしてもう一つ、小ジャンプCを出していく、という選択肢がある。地上戦を付き合うのがキツイ相手には、こちらを優先していこう。


このくらいの距離が問題だ。攻撃にいくか、相手の攻撃をさばくか。

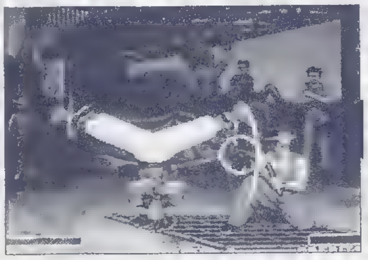
小ジャンプCをガードでもいいから触れさせることができた、もしくはエレファントタスクでジャンプ攻撃を落としたあとは、少しだけ前進して『しゃがみA↓立ちB↓C』のコンビネーションアタックか、『A↓C』のコンビネーションアタックを当てていく。

初めのしゃがみAがヒットしているなら、そのまま立ちB↓Cと続けて吹っ飛ばし、少しだけ歩いて追い打ちのリンクスファングを当てる。これがかなりの威力だ。

しゃがみAがガードされている場合には、最後のCを➡Cにしてキャンセルし、小ローリングタートルにつなげるか、➡Cにして終わらせよう。

より手堅く、その後の展開も楽にしたい場合には、すぐダッシュして立ちAを連発して相手を固めていく。この間レバーは後ろに入れておき、立ちA1~5発↓ワイルドウルフとか、立ちA1~3発↓C↓ワイルドウルフといった連携で攻めたてよう。途中、Aを止めていきなり小ジャンプ攻撃にいったり、B↓Cのコンビネーションに変更したりといった機転を利かすことのできるいい連携でもある。


対空技で落としたり、小ジャンプで近づいたあとは、このしゃがみA（下段）を重ねて…、


B↓➡Cキャンセル小ローリング等で押していくか…、


ダッシュして立ちAを1~3発出していき、Cにつなげるか、再度小ジャンプ攻撃。

特定の相手、状況に即して

最後に、いくつかの小ネタだが、重要な事柄を説明しておこう。

まず、対秦兄弟戦。この2人で、しゃがみC（大足払い）を対空に使ってくる人がいたら、跳び込みはすべて大ジャンプCにしよう。間合いをピッタリ合わせて大ジャンプCを出さないと、こちらの跳び込みは、すべてあっさり落とされてしまう。

またこの2人は小さすぎて、立ちAが空振りしてしまう。固めは、しゃがみAスタートの連携にしておこう。

対マリー、対ダック戦では、超必の使える状態でリンクスファング（追い打ち攻撃）を使ってはいけない。リンクスファングの硬直中に投げられてしまうからだ。起き上がり技をもっているキャラに対して使った場合も、毎回硬直中に反撃されてしまうので注意。

とりあえずボブは、対空技、対スウェー攻撃、スキに決める投げ↓ホーネットアタックといった『はずしてはいけないもの』をきちんと決めていくということと、いざ近づいたときのラッシュをどう組みたてていくか、の2大要素で勝敗が変わってくる。

スライドヘッドバットも、中距離から突然出すと効果的だし、端に追いつめたときには技と技のつなぎに使える。

慣れればどんどんラッシュがおもしろくなるキャラなので、みんな忘れず使ってくれよ!!



大足払い対空をつぶすには、距離をピッタリ合わせた大ジャンプCしかない。

充実したゲーマー人生を！
日本総R.B.計画（略して日プロ）

諸々の都合により、「読める」記事の展開を企画中。おハガキ待ってます。

担当：はまー

リアルバウト（以下RB）が発売されて早5ヵ月、皆さん楽しんでらっしゃいますでしょうか?これを読んでいる方々には、これからも末永くご愛読をお願いしたく思うのはもちろんなのですが、今回はちょっとオモムキが違います。そう、ターゲットは今までリアルバウトをやっていない、もしくは数回のプレイでやめてしまった人たちなのです。そこで、この記事を読んでいるキミにお願い。以下の内容を「RBやらない派」の友人に対してやさしくレクチャーし、対戦仲間へと仕込んであげましょう。これでキミのRBライフも、明日からオモシロさ倍増！

その1 リアルバウトの魅力を知れ！

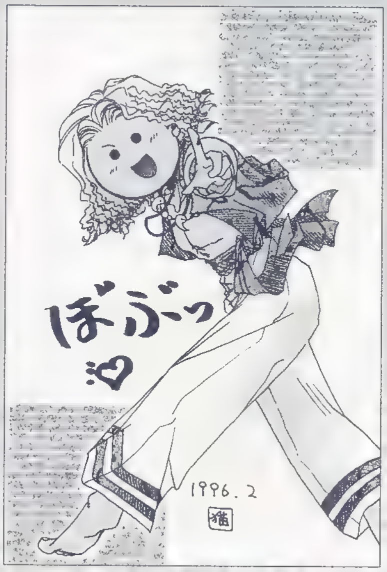
今まで興味のなかった人にプレイさせる。これは思ったよりもずっと難しいです。むりやり台に座らせて「ほらやれさあやれ、テメェRBやってつまんねえなんてホザいてみろ、明日学校で（以下略）」と「やらせる」のは簡単ですが、自発的に「やりたくさせる」ほどにまで固定観念を取り除かねば、本当の意味でのファンを増やしたことにはなりません。そこで、RBの持つ魅力を具体的に論述し、一点でもいいから納得させる何かを伝える必要があります。

では、どこから切り崩していくか。僕の経験と独断から列記してみますと、

●爽快感バツグンの連続技
●決めると気持ちイイ必殺技
●初心者にも分かりやすい、狙いのハッキリした対戦内容
●16人ものキャラを簡単コマンドで楽々マスター
●カッコいいBGM、イカす効果音

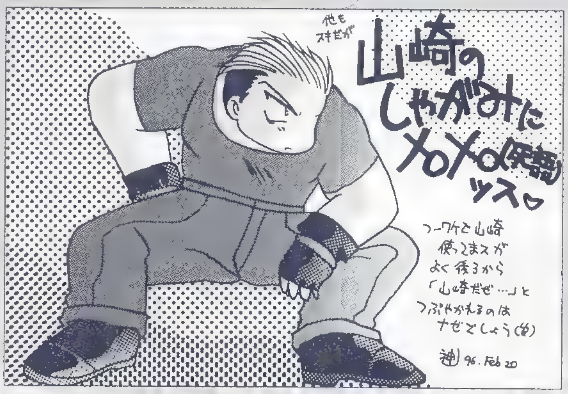
などなど。キャラが立っているので、その手の人にはそのへんからアプローチしてみるのもいいでしょう。増刊用に寄せられたお薬書を何点か紹介しますので、こちらも活用して下さい。

今回はこの辺で。次回はゲームとしてのRBを基本から丁寧に説明することにチャレンジしてみましょう。では。



（茨城県　猫神さん）クオリティの高いキャラを、さらに自己昇華して財産にする。その調子だ。

（千葉県　神火りるさん）、ポーズが忘れられず、ついつい見たいがためにコイン投入というのもよくある話だ。





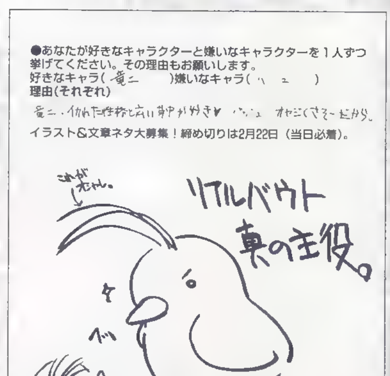
（千葉県　鯨乃えなさん）必殺技でレオタード姿になれる！これで52人中14人は引き込めるハズ。



（石川県　襲津彦君）今回は白黒だったけど、次はカラー特集組みたいですねぇ。



（広島県　木賃ふくよし君）見せといて誘っといて、怒る。これぞ狂気。



（三重県　鈴木美代さん）この存在感こそがRBキャラの魅力。使えなくたってイイものはイイ。



いよいよ決戦の時はきた!!

SKULL FANG

スカルファング

ラスボスもパターン化できれば意外に簡単に倒せるぞ！

担当：KMT

さて、今回は最終ステージであるステージ6を攻略するわけだが、このステージはそんなに難しくない。

だから、5ボスにボロボロにされて、シールドが半分ぐらいしかない状態でも十分クリアできるぞ。

ただし、油断は禁物だ。ちゃんと気をひきしめていこう。

ステージ6

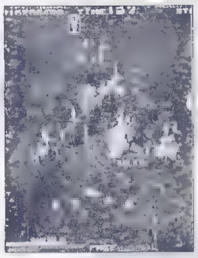
このステージはボス戦がメインのためステージ自体は短い。

ボスと戦う前に余計なダメージを受けないように、確実にノーダメージで抜けられるようにしよう。

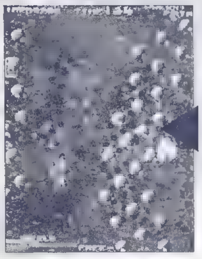
ステージ開始直後に茶ザコが何匹か出現するのだが、こいつらは特に問題はないだろう。適当に処理しよう。

茶ザコを処理すると、今度は3WAY弾を撃つ緑ザコが出てくるので、こいつらの撃ってくる弾を、画面左から右にちょっとずつ移動してよけよう。

画面右端へ移動したところに、浮遊機雷地帯となるので、よける準備をしておこう。



この緑ザコのところからの動きが重要だ。



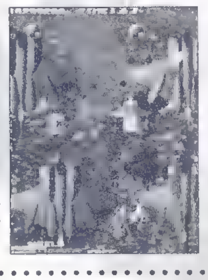
ここまでの動きで1セットだ！

ここの浮遊機雷地帯は、画面右端のすき間から入り、その後、浮遊機雷の道に沿って、左→右と動けば安全に抜けられるだろう。

緑ザコから浮遊機雷地帯を抜けるまでの動きは、1セットと考えよう。

浮遊機雷地帯を抜けると、中型機×4とザコが何匹か出てくるので、ボムを使って一掃しよう。

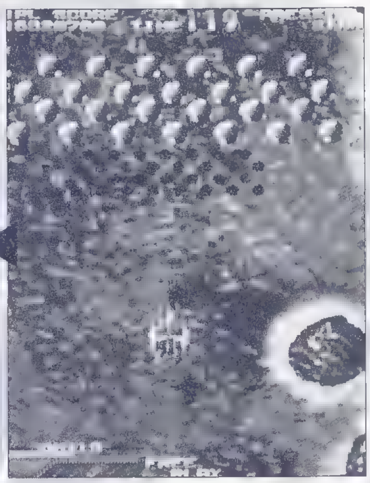
また、ここでS-ユニットが出現するので、ボムの無敵時間中に回収しておこう。



ここはボムで決まりだ。

最後に、浮遊機雷が横1列に並んで流れてくるが、こいつらは画面半分ぐらいのところで自爆するので、画面の下のほうにいれば大丈夫だ。

ちなみに、このときアイテム類も一緒に消えてしまうので注意すること。



画面上からこうくるが…、

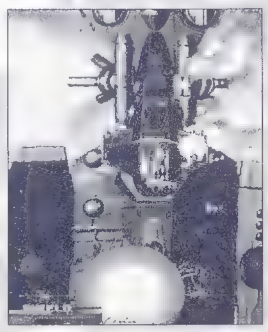


ここで消滅する。

ラスボスその1 ラグナロックⅢ

こいつが出現する前に、ボーナスアイテムが出てくるので、S-ユニットで撃ちこみ、点数を稼いでおこう。

しばらくするとラグナロックⅢが出現するので、写真の位置で待機しておこう。



ここでショットを撃ちっぱなしにして待機。

ラグナロックⅢの砲台は、はじめのうち、こちらの攻撃を受けつけない（攻撃もしてこないけどね）。

こちらの攻撃を受けつけるようになったら、S-ユニットをはずし、そのままボムを使う。

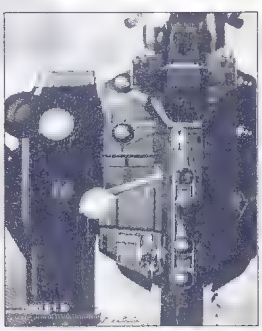
こうすれば、ラグナロックⅢの前部の砲台をすべて破壊することができる。

ちなみに、砲台がこちらの攻撃をいつから受け入れてくれるかは、ショットを撃っていれば分かる。ショットを当てて、砲台が光れば攻撃を受け入れてるぞ。

さて、しばらくするとラグナロックⅢの後部へと画面がスクロールする。

後部の砲台はたいした攻撃をしてこないので、無理に壊そうとせず、適当によけて自爆を待つのがいいだろう。

どうしても破壊したい人は、ボムのチャージを待って、チャージが完了したらボムを使うといいぞ。ここでボムを使

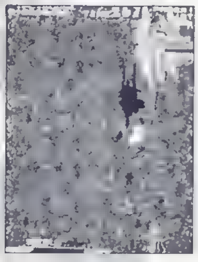


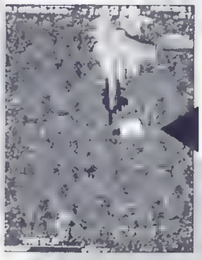
ここは無理に壊す必要はない。

っても、ボス戦までにはボムが使えるようになるので、安心して使っていいぞ。
ラグナロックⅢを破壊したあとは、いよいよラスボスとの決戦だ！
余談だが、ラグナロックⅢを早く破壊しすぎると、ボス戦の前にザコが出てくるので注意しよう（特にチェイスモードの時）。

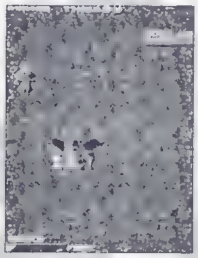
ラスボス Sフルングニル

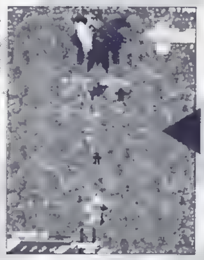
こいつは4面で戦ったやつと同じなのだが、ラスボスとして再登場するだけあって、その攻撃方法は格段にパワーアップしてるぞ。
さて、その攻撃方法なのだが、実に多彩で強力だ。
しかし、こいつもうまくパターン化できるのでその方法を紹介しよう。
①パーツと合体している状態で、クラスター弾＋ホーミングミサイル。
この攻撃はそんなにきつくない。
クラスター弾は、2度自機を狙ってくるので、1度よけたからといって安心しないように。
ホーミングミサイルも破壊できるからといって油断しないようにしよう。
どちらの攻撃も大きくよけるようにすれば特に問題はないだろう。
この後も特にきつい攻撃はこないので、ここはボムを使い、なるべくダメージを与えておこう。
②パーツに付いているレーザー砲からレーザーを撃つ。
この攻撃はきつく見えるが、実はレーザー砲に判定がないため、レーザー砲に重なっておけば全然問題ない。
③分離して青い弾を撃ってくる。
レーザーを撃ったあと、ボスは分離する。
このとき、自機を画面半分より上に待機させておき、分離したSフルングニルが画面半分より上にいったら急いで画面の一番下に行き、ボスと中心の軸を合わせる。
あとは、動かずにショットを撃っているだけでいい。
④ファンネルからの誘導サンダーで攻撃。
おそらくこの攻撃が、このパターン中最もきつい攻撃だろう。
このモードの時は、ボスにダメージを与えることを考えず、よけに専念しよう。
まず、ボスは自機を狙ってファンネルを飛ばしてくる（ファンネルは触っても大丈夫だぞ）。
このファンネルをなるべく画面の右下か左下に誘導しておき、ファンネルが固定されたら反対の画面端へ移動する。
移動したら画面一番下より少し上で待ちサンダーがきたら下に動いてかわす。
一応これだけの動きでかわせるのだが、ボス本体も弾を撃ってくるので、注意しよう。
⑤再び合体してボスからの弾＋画面上から浮遊機雷。
このモードも特に問題ない。
ボスの動きをよく見て、ボスと動きを合わせながら弾をよけよう。
浮遊機雷は、画面の右か左にすき間があるのだが、これは右→左→右といったように決まっているわけではなく、ボスのいるほうにすき間がある。
また、ボスも動く順番は決まっておらず、たまに右→左と動くと見せかけて、画面中央できり返して、再び右へ戻る時もある。
ボスの動きを予測して先回りすると危険なので、つねに動きを合わせよう。

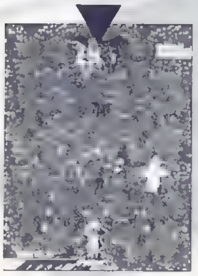

ここに誘導しておいて…、

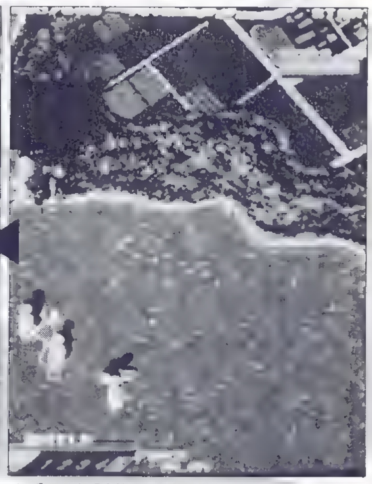

横へ移動する。このあともう1回自機を狙ってくる。要注意。


なかなかまぬけな攻撃だ。

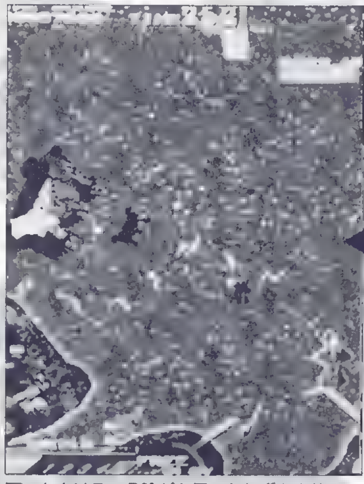

まずここで待ち構える。

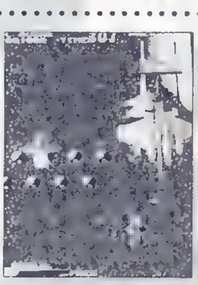

急いでボスの正面に回り込む。


あとは正面で撃ってればOK！


まずここに誘導して…、


このへんでサンダーを待ち…、


下へとよける。危険だと思ったらボムを使う。


つねにボスの下あたりをキープしよう。

このあと再び①に戻る。
このパターンで重要なのが③の時の行動だ。ここで失敗すると、これ以降のパターンが狂ってくるぞ。
これは、ボス自体がプレイヤーの自機の位置などが行動の分岐の条件になっているためだろう。
このボスでのボムポイントは、①の時の決め撃ちと④の時の緊急回避の時だろう。
④のファンネルからのサンダーは、計2回しか来ないので、1回目をうまくよけられたら、2回目は決め撃ちしよう。
このパターンでラスボスも楽勝だぞ！

チェイスモードもやることは一緒

ステージ6はチェイスもオートもあまり差はない。
大きな差があるとしたら、ラグナロックⅢと戦う時ぐらいだろう。
ラグナロックⅢ戦では、スロットルの調整で速攻で壊すことができる。
しかし、さきほども書いたように、早く倒しすぎるとこのあとにザコが出てくるので、ある程度時間をかけて破壊するようにしよう。
ステージ道中は、緑ザコが出てくる場所から3速で進むといいだろう。
ずっと5速で進んでると、S-ユニットが出てこないので注意すること（ヴァルキュリア以外必要ないが…）。
それから、ボス戦はヘタにスロットルをチェンジしなければ、オートモードと同じ攻略が通用するぞ。

隠しコマンド大公開

このゲームには、いくつか隠しコマンドがあるので、それらを紹介しておこう。

①SPECIAL MODE（第7面）

スクロール・モードの選択画面の時に、レバーを上に入れつつ、

C・C・C・C・C・B・B・Bの順番に押す。

成功すると、CHASE MODEの文字の下に、SPECIAL MODEの文字が表示される。

このモードは、チェイス・モード方式で1面から6面までのボスと連続して戦う。

ボスの攻略がしっかりできてないとクリアは難しいぞ。オートもチェイスもクリアした人は、ぜひチャレンジしてみよう。

②VERY HARD MODE

スクロール・モードの選択画面の時に、レバーを右に入れつつ、

B・B・B・B・C・B・C・B・Bの順番に押す。

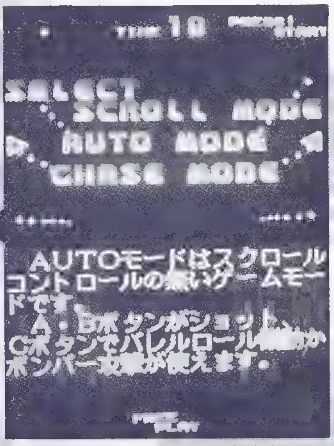
このコマンドはゲームの難度を上げるためのものなので、このゲームをまだクリアしてない人は手を出さないほうがいいだろう。

③HARDEST MODE

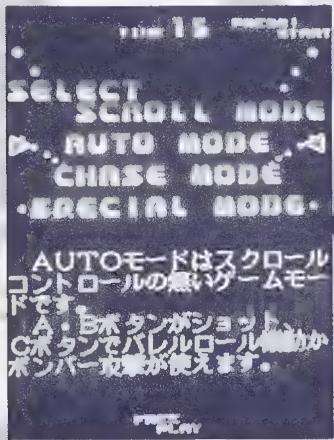
スクロール・モードの選択画面の時に、レバーを左へ入れつつ、

B・C・C・B・C・C・B・C・Cの順番に押す（三本締めのリズムが入れやすいぞー）。

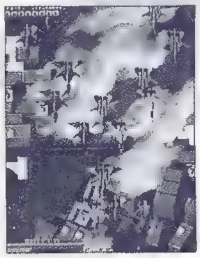
これは、前述のモードよりさらに難しくするためのコマンドだ。VERY HARD MODEも楽勝でクリアできる人にお薦め。



この画面の時にコマンドを入力する。



成功すると、新たにSPECIAL MODEの文字が…。


1面からしてこれだ。けっこうキツイぞ。

アイテムの出現条件について

このゲームでは、一定時間ごとにアイテムキャリアが出現するようになっていて、1回目は約44秒、2回目以降は約37秒おきとなっている。タイマーは面スタート毎にリセットされる。

出現アイテムは、

ウェポンチェンジ→ボーナス→スピードUP→パワーUP→ボーナス→ウェポンチェンジ→S-ユニット→ボーナス（以下ループ）

となっている。

ライフアイテムは、1回目が100万点、以降は120万点エブリとなっている。

各無敵時間について

まず、特殊機動についてだが、それぞれ以下のようになっている。

○バレルロール→約2・8秒
○ハイイオン・シールド→約2・2秒
○サイド・バックスラスト→約5・1秒
○急制動→1・4秒（終了後にも約1・4秒）
○ローリング（隠し）→約3・3秒（効果中は、Aボタンがシンクロ連射となる）

このように、やはりスラストが一番長い。ファイタータイプは、ボス戦以外ではスラストを使うようにしよう。

次にボンバーだが、

○シルフⅡ→約3・3秒
○メカヴァルキュリア→約2・8秒
○セイレーンEX→約3・3秒
○シフ→約3秒

となっている。

意外にもボムのグラフィックが短いセイレーンEXの無敵時間が長い。


実は無敵時間が長かったセイレーンEXのボンバー。

しかし、ボムの攻撃力発生時間などを考えると、シルフⅡとシフが優れているといえるだろう。

最後に…

このゲームでは、「栄光の骸牙小隊」というキャンペーンをやっている。

くわしいことは、このゲームのキャンペーン用ポスターを見てほしい。

ちなみに、このキャンペーンで「骸牙小隊」の入隊記念章（ワッペン）がもらえるので、ぜひ君も骸牙小隊に入隊しよう！

基板格安！通販＆Pro Shop システムⅢ!!

まず最初に必ずリスト請求 → リストを見てお電話ください → ご予約後は早くて安心銀行振込

★リスト請求の方法
・郵便の場合、お名前、ご住所、お電話番号を記入した紙と80円切手を1枚送ってください。折り返し最新リストを郵送します。
・FAXの場合、お名前、ご住所、お電話番号、FAX番号を紙に書いてFAXで送ってください。折り返し最新リストをFAXします。
★どちらの場合も次回リストからは毎月自動的に郵送されます。
（記入もれの無いようご請求ください）

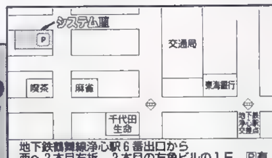
★必ず最初に、郵送されたリストをご覧になっている事とお名前をおっしゃってください。（重要）
★在庫の有無と価格を確認してください。
★お電話でご予約OKです。
（ただし原則としてキャンセル・変更はご遠慮ください）

もしもし

★ご予約の際お伝えした金額を銀行からお振込ください。
東海銀行浄心支店 普通1088974 システムスリー
・東海銀行以外からお振込の場合「電信」でお願いします。
・振込手数料はご負担ください。
★振込確認次第すぐに宅急便で発送します。
（トラブル等がありましたら到着後8日以内にお電話ください）

★ちょっと前の在庫リスト★
（今回は3月中旬全国に発送したリストから抜粋しました）

VSアイスクライマー	¥15,000
ウルフファング	¥35,000
クイズ&ドラゴンズ	¥6,000
クラッシュローラー（C）	¥12,000
上海Ⅱ	¥25,000
スーパーストⅡX（ソフト）	¥5,000
スクランブル	¥25,000
ダークエッジ	¥25,000
ダライアス（基板のみ）	¥28,000
ドンキーコング	¥50,000
ナイトストライカー（レバー付）	¥120,000
ハチャメチャファイター	¥10,000
バイパーフェイズワン新+旧サブ	¥60,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥25,000
マーベルランド	¥30,000
メルヘンメイズ	¥40,000
ローリングサンダー	¥40,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	¥25,000
ステークスウィナー(MVS)	¥30,000
ダブルドラゴン(MVS)	¥5,000
スーパーCDひと夏の体験セット	¥95,000
ファイナルロマンス2	¥60,000



地下鉄鶴舞線浄心駅6番出口から西へ2本目右折、2本目の左角ビルの1F、P有

きゅ〜 システムⅢ
〒451 名古屋市西区浄心2-9-24第2鈴木ビル1F
TEL/FAX(052)523-4432
10：00a.m.〜20：00p.m.年中無休です。

マーラーばっかりじゃ、ないよ

ファイティングバイパーズ

©SEGA 1996

今号のお題
○受け身後の攻防
○ジェーン対戦

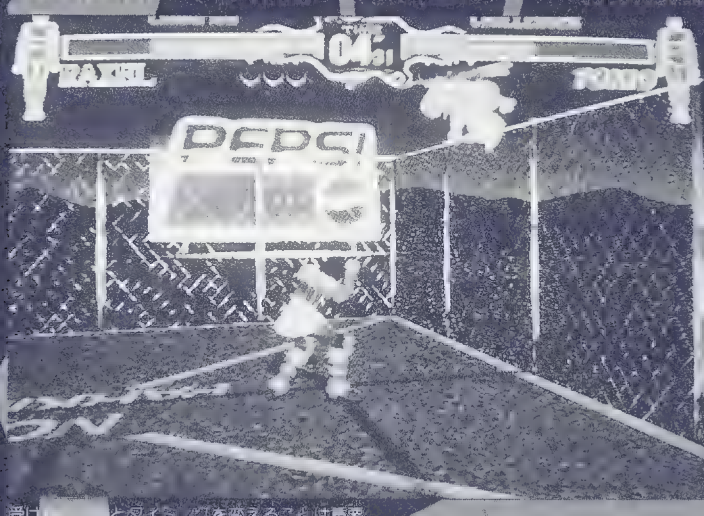
とにかく、あがいてみよう

FVでは空中に打ち上げられてもVFのように[illegible]わえて見ているだけ[illegible]という状況はない。それを可能にしているのが受け身の存在だ。たしかに、打ち上げられたあと受け身も何もせずに普通に落ちてくるということも有効な選択肢で[illegible]しかし、それが有効なのはほかの様々な行動のうちのひとつとして用いるからであって、毎回何もしないのでは相手の思うツボだ。FVは相手に打ち上げられても、受け身をと[illegible]によって脱出手段は必[illegible]いまだに、ラクセルにスクリーマー（Ⓚ+Ⓖ、[illegible]に突き上げるキック）だけで3回も4回もお手玉されてい[illegible]る人を見[illegible]にやら[illegible]い。受[illegible]えるタイミング、方向、受け身後に出す技の使い分けなどで3回以上お手玉されるはずはないのである。もちろん、打ち上げられた側の行動を地上側が読み勝っていた場合はその限りではない。そのときは単に読み負け。おとなしく負けを認めよう。

実力よりも経験と読み!!
受け身後でも起こる2択

FVはプレイヤーの実力よりも、経験と読みの闘いといえる。浮かされてもあきらめるな。不利な状況は逆転への糸口と考えよう。

担当：ノボリ・ゲラーⓔ



受け[illegible]とタイミングを覚えることは重要。

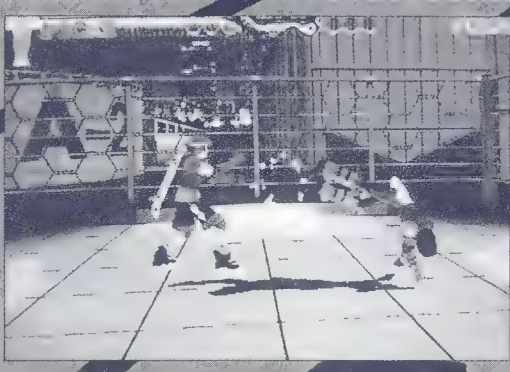
受け身をとる方向

受け身に方向なんてあるの[illegible]って[illegible]てる人、まだまだ[illegible]みが足りないぞ。受け身はⓅ+Ⓚ+Ⓖでとれるが、このときレバーを入れた方向で少し方向修正が可能だ。ここでは、まだ始めなので大まかに説明しよう。まず、受け身後に修正する方向だ。最初に見えるのは「上方向」と「背中方向」。これによって、相手の追い打ち[illegible]スラ[illegible]す[illegible]

受け身後の反撃と攻防

[illegible]ときにちゃんと技を使い分けているだろうから受け身後の反撃といえば、通称「トロンプキック」といわれるフロントエアキックが広く[illegible]いる。たしかに、[illegible]攻撃力、判定と[illegible]ない技だ。[illegible]ば、相手を反[illegible]こぼすほど強力[illegible]されたりスカさ[illegible]話は別だ。この[illegible]のために再[illegible]ことになる。[illegible]ドされ[illegible]

[illegible]ものだろ[illegible]のフロントエア[illegible]打ち上げられた[illegible]身をとったら、バック[illegible]フロントエアキ[illegible]が多[illegible]





その代わり、地上の攻撃にカ[illegible]ウンを打ち[illegible]けてしまう。



着地時に隙の小さい技はその[illegible]ほぼ五分に持ちこめる[illegible]。

というプレイヤーは初心者にすごく多い。それをスカしてやろうというのだから「初心者キラー」といえるだろう。こういうテイクワルなプレイヤーに対しては、フロントエアク以外の技を覚えてほしい。ここでは、通称「ジャン[illegible]ーキック」[illegible]といわれ[illegible]このふたつの技はガ[illegible]りスカされたりし[illegible]リスクがない。[illegible]身後の技をガー[illegible]たりする相手

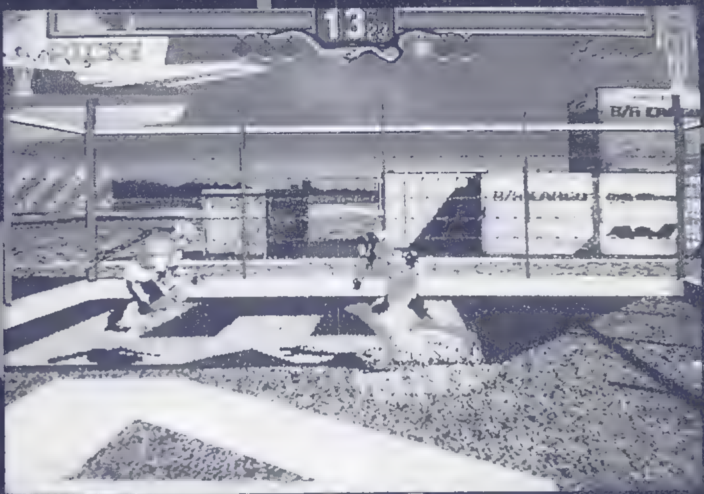




[illegible]ガードキック[illegible]

に五分に持ちこめる。しかし、前記の着地時に隙の小さい技は、直接の打撃にとても弱い。分かりやすくいうと、ジャンプトーキックと格ゲーキックは、立ちⓅとかにもあっさり[illegible]負けてしまうのだ。つまり、地上側がさらに追い打ちしようとしていると読んだらドロップキック、[illegible]カすかガードすると読んだら着地時に隙の小さい技[illegible]と使い分けなければならない。

さらに「安全に攻めてくる相手」[illegible]受け身をとったキャラがジャンプ技を出せないくらい低い位置まで落ちてきたら、ダッシュ攻撃を重ねると[illegible]プレイヤーもいる。この[illegible]受け身をとったキャラ

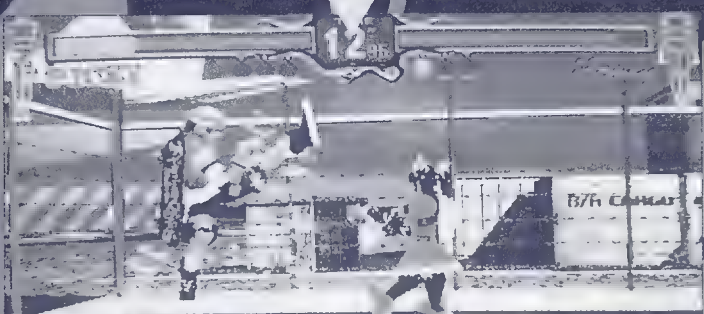


受け[illegible]にダッシュ攻撃を重ねてくる相手には

はドロップキックだと技の硬化中にモロ[illegible]シュ技をく[illegible]地に隙の[illegible]させた側が早く[illegible]ので、受け身側の不利ということになる。こうい[illegible]ときは、地上側がダッシュ攻撃にくると思ったら着地と同時に昇り蹴り（大ジャンプ同時に㊅。攻撃判定が最も早く発生する）で[illegible]すことができる。しかし、ダッシュ攻撃と見せかけてダッシュ[illegible]立ちガード、なんてことを[illegible]と当然昇り蹴りはガー[illegible]で[illegible]を受けることと[illegible]

ここまで説明す[illegible]た人もいるかもし[illegible]結局FVはVF以上だ[illegible]機会が多い。つまり、一度のミスで終了ということがほとんどないかわりに、読み負けを続くとヒサンなことになる。FVで勝つには、相手キャラが云々というより、相手プレイヤーのクセやパターンをな[illegible]視[illegible]考[illegible]して





昇り蹴り[illegible]される[illegible]



[illegible]側が先にこれだけ早くジャ[illegible]のガードさせ[illegible]側が有利。

脱ぐぞ、オラァ〜
対戦攻略 JANE

ちょこっと連携について考えたりなんかすると、割と色んなことが分かって、対戦に深みがでてくるんちゃう？

担当；アディトシ

店舗予選も着々と終了し…体的に円熟味を増し始めた感のある、FVの対戦。
こういう時期に至って、真っ先に問われるべきは「いかに細かし…考えて闘っているか」ということであ…
その点を踏まえ、今回はジェーンの“連携”について、深く掘り下げていってみたいと思う。

改めて考える連携の意義

今さらながら…連携とは、連続して入らないコンビネーションを指す。よって、その“つなぎ”には隙が生じ、最初の攻撃が入っていても、必ず止められるかガードされ…ものであり、即相手からダ…ージを奪えるものではない。

では、実戦に…入する意義はどこにあるの…うか？
2Dの格闘ゲ…の場合は、どちらかという…相手を押さえ込み…行動を起こさ…
…は重要だ…それに教訓を得た相手の動きを完全に止めて…2択を迫ることが最終的な…的なの…
しか…、そんなことを考える前に連携が潰されてしまっては、お話にならない。そこでジェーンが実戦で投入する価値のある隙の少ない連携をピックアップすると共に、それらの連携がどういった技に…、もしくは強いかを説明していってみたい。

ⓅⓅⒼ…

最初に断っておくが、相手がこちらの連携を潰すための技は、立ちⓅかしゃがみⓅとしておく。
では本題に入ろう。先の号（4月15日号）で、ⓅⓅⒼ…ⓅⓅ…とするのは、超強力な連携と書いたが、実際はどれほど強力なのか。
調べてみると、立ちⓅとしゃがみⓅ、どちらの技にも、最初のⓅがヒットしていても、次のⓅⓅが潰されることがかった。つまり強くない。
しかし、それは通常ヒットの場合で、2発目がカウンターでヒットすると、絶対に…められな…なる。
1発目が通常ヒットで、2発目はカウンターヒット！…一見、ほとんどなさそうな…か、1発目をヒットさせ…相手が予測してⓅを…るとそうなるので、…確率で生じる。


ジェーンの立ちⓅをくらってⓅを連打すると…


2発目がカウンターで入って


次のⓅは絶対に止まらなくなる。

だから、この連携は強い…ジェーンに限らず、ほか…キャラのⓅⓅ系の連携も、…恐らくこういった理由で止められなかっ…と…いと思うの…ゲームで連…を止める際にⓅを撃つと… は極力連打しないほうがいい。
またⓅⓅをⒼで止めず、Ⓟ…Ⓟまで出してしまって、次…ⓅⓅ…とするのもそれなりに強い連携で多用する人もいるが、これはヒットしていて…Ⓟで簡単に止まる。だが…しゃがみ状態でヒット…つまりよろめかせる…Ⓟはどんなに早く回…しゃがみⓅでも止めら…れはFVというゲー…み…Ⓟの出始めと戻り…られ判定が発生す…




ボディブローでよろめいて、素…回復。

…も止まらない。…うとして…

…アッパー（ツーハンドバッシュ）

…アッパーは…法強…には弱…れ…Ⓟ→ア…
…ツーハ…ばしば…クなんか…りも…のことがい…やがみⓅ。同…で出されたしゃ…いか、遅らされ…ま、実戦で「遅…よう」などと考えるいと思うので、しゃが…から、相手が立ちⓅな…



…しゃがみⓅでくるならツーハンドバッシュとしておけば間違いはないだろう。

ⓅⓀⒼ…

何かと話題のⓅⓀ…







撃て! 撃破するまで

強力攻略大全集

ル。これを出すと、たいてい次は投げ技を狙うもの。ところがⓅⓀⒼ・投げ、としてスカリポーズが出て、うまくいかないという人は決して少なくないはずだ。考えられる原因として、Ⓟの後のコマンド入力が早[illegible]からだ[illegible]遅す[illegible]た後Ⓚが当たる[illegible]、相手キャラが通[illegible]ティングポーズをこれを見切ってしゃがんで回[illegible]夫。タイミン[illegible]ない(しゃが[illegible]る)。[illegible]Ⓟがカウ[illegible]らⓅが連[illegible]け技も[illegible]ないの[illegible]ⓅかⓅⓀⒼ[illegible]言わ[illegible]分か[illegible]ッ[illegible]も[illegible]。

[illegible]番の回避法は投げ返すこと。それに前述したⓅⓅⒼ・ⓅⓅ・Ⓟも、最初のⓅⓅがヒットしていたら、Ⓟ+Ⓖ連打で投げ返される。

ローキック…

ジェーンの技でローキックに派生するものは、ⓅⓅ・Ⓚ、[illegible]ⓀⓀ、これらの技を相手に当てた後(ガード、ヒット問わず)、アッパーやツーハンドバッシュを出すのは非常に強い連携だ。

特にローキックの先端を当てるようにして、次にアッパ[illegible]ーを連携させたものは、まず止められることがない。

なまじ深くローキックを[illegible]ても、前に[illegible]いたア[illegible]

とツーハンドバッシュの特徴を考えれば、[illegible]れほど潰されることを恐れ[illegible]必要はないだろう。

ツーハンドバッシュ…

連携の[illegible]して考えた合のツ[illegible]ドバッシュは[illegible]っきり[illegible]最強[illegible]能を誇[illegible]

ここまでツーハンドバッシュを中段技として、アッパーと同様に扱ってきたのは、このためだ。

ツーハンドバッシュ(ツートーカットニーorトスアッパーと、少し考えにくい連携[illegible]ツーハンドバッシュの硬直の短さと、ガードを外す性能のおかげで、つなぎにまったく反撃を受けない、強力なものになる。

よって相手を固め、こちらの攻撃時間の持続のみを考えるならば、必ずツーハンドバッシュをどこかに[illegible]み込んでおくべきだろう。



[illegible]ードさせて、相手をの[illegible]ぞらせたら[illegible]

昇り蹴りとガード&アタックを誘え!

冒頭で、連携の意義は相手の動きを止めるところにあると[illegible]した[illegible]。このゲームではそれにⒼⓀⒶ、昇り蹴[illegible]がある[illegible]う、という点も併せて考えておかなければならない。

どちらの技も[illegible]投げられ判定があるから、それらがきそうなら、投げにいくのも一つの手だ。

しかし、これは度胸がいるので、やはりそれらで反撃されそうなら、すぐに手を休めガードに徹し、硬直中に投げ[illegible]いくのが堅い。



打撃技で押す。これ[illegible]かで返す[illegible]

あ アイスクライマー	10K
アクロバットミッション	10K
アサルトプラス	65K
アテナ	35K
アフターバーナー一式	55K
アルゴスの戦士	25K
アルペンスキー	45K
RF−Ⅱ(バブル)	20K
R-TYPE	15K
R-TYPE LEO	18K
アレックスキッド	25K
アンブッシュ	45K
イーアルカンフー	12K
怒	25K
1942	10K
1943	15K
1943改	20K
イメージファイト	15K
ヴァンパイアハンター(ロム)	35K
ヴィマナ	22K
ウィズ	35K
ウイングウォー	50K
エアーデュエル	15K
エアバスター	15K
エキサイティングタワー	10K
エクスバニア	15K
Xマルチプライ	15K
NBA JAM	25K
S.R.D.	10K
F2マザーボード大	15K
エメラルディア	15K
オーダイン(ロム)	22K
か 海底大戦争	32K

カイロスの館	8K
ガダッシュ	10K
カプコンワールド2	15K
臥竜列伝	26K
カルテットⅡ	25K
カルノフ	18K
ガンフォース	8K
ガンフロンティア	58K
ガンホーキ	15K
ギガンデス	10K
奇々怪界	10K
キャプテンアメリカ	20K
キャプテンコマンドー	28K
ギャラガ	20K
ギャロップ	15K
ギャングウォーズ	10K
究極タイガー	12K
Qix	50K
クラックス	5K
クラックダウン	15K
グラディウス	38K
グラディウスⅡ	45K
グランドストライカー	20K
航空騎兵物語	18K
五目ならべ	8K
さ サイドポケット	10K
ザクソン	35K
サターンオブサターン	65K
鮫・鮫・鮫	35K
サンダーフォックス	25K
少林寺への道	12K
将棋	10K
シルクワーム	20K

シティボンバー	25K
獣王記	15K
ストライクボーリング(玉付)	32K
カプコンボーリング(玉付)	32K
スターフォース	25K
ストライカー1945	70K
ストリートファイター	20K
スーパーゼビウス	50K
スーパーバレーボール	12K
スパルタンX	20K
スプラッターハウス	35K
スペースハリヤー(一式)	98K
スペランカー	20K
スラップファイト	18K
セガマザーS-32	15K
ゼビウス	25K
ソンソン	15K
た ダークエッジ	30K
闘いの挽歌	35K
戦え!ビックファイター	30K
達人	10K
ダライアスⅡ	25K
タンク	30K
タンクフォース	25K
ダンプ松本	25K
チャンピオンレスラー	5K
ディグダグ	25K
出たな!!ツインビー	15K
天地を喰らう	30K
天地を喰らうⅡ	23K
ドラゴンセイバー(ロム)	25K
ドラゴンボールZ(セガ)	20K
首領蜂	58K

トンマ	15K
な ナムコシステムⅠ	15K
ナムコシステムⅡ	20K
忍者くん魔城の冒険	18K
忍者くん阿修羅の章	25K
ネオジオMV-1	28K
熱血硬派くにお君	10K
ノーティボーイ	38K
は バース	32K
パック&パル	48K
パックマン	25K
ハットトリックヒーロー	20K
ハットトリックヒーロー'93	25K
バブルボブル	40K
バルガス	15K
ハンバーガー	28K
バンバンカー	32K

ピンボールアクション	20K
ファイティングフォーク	10K
ファイナルファイト	20K
ファンタジーゾーン	25K
フェニックス	50K
ぷよぷよ	15K
ぷよぷよ通	25K
ブレイザー(ロム)	20K
プロゴルフ	15K
ポールポジションⅡ一式	35K
ポンポコ	38K
ま 魔界村	25K
マジカルエラーをさがせ!	8K
麻雀セーラーウォーズ	28K
麻雀クエスト	20K
MJ−12	20K
マッピー	45K

マーベルランド(ロム)	20K
マリオブラザース	30K
Mr.五右衛門	10K
ミスタージャン	18K
Mr.DO! VSユニコーン	25K
ミステリアスストーン	20K
ミズバク大冒険	30K
未来忍者(ロム)	25K
ムーンウォーカー	20K
メガブラスト	20K
や ヤンチャ丸	18K
U.S.ネイビー	30K
妖獣伝	15K
ら リブルラブル	58K
リングレイジ	20K
ルナーク	20K
ルナレスキュー(カラー)	80K

霊界導士	15K
レイフォース	58K
ロードランナー	25K
ロードランナーⅡ	30K
ロードランナーⅢ	30K
ロードランナーⅣ	25K
ローリングサンダーⅡ	28K
わ ワールドウォー	35K
ワールドコート	20K
ワンダーⅢ	49K

ループレバー、アナログジョイスティックレバー販売しています。お問い合わせください。

1K=1000円です。

狙った基板は逃さない!

何でも揃った安さ爆発の基板ショップ! ◆新品から中古まで何でも揃っています
◆予約も受け付けます ◆買取り・修理・その他のアフターケアも、もちろんOK!
〒578 大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13 営業時間/10:00AM~7:00PM(日・祭日休み)
TEL.06-747-2028 FAX.06-744-1235
お問い合わせはお電話で。代金は代金引替か銀行振込・又は現金書留でお願いいたします。
三和銀行 鴻池新田支店(こうのいけしんでん) 普3700750 レクトロン

レクトロン

君はタトゥー派？それよりもみあげ派？

FUNKY HEAD BOXERS

ファンキーヘッドボクサーズ

©SEGA 1995

パターンだけでなく連続技も楽しめる遊び心満載なCPU戦徹底攻略!!

担当：借金天狗と
ペンギンボボ

VS CPU 完全攻略

後半になると何気に強いファンキーのCPU。基本をしっかり押さえないと連打の嵐から必殺パンチを見舞われあっという間にKOされてしまうぞ。でも基本さえ押さえてしまえば連続技で楽しむこともできるのでしっかり覚えよう。

グローブが緑色に変わったら上部、オレンジなら下部ガードだが、ジャブやボディ攻撃は色が変わってから攻撃判定を持つまでが異常に早く見切りづらい。ただしもしガードできなくても次にくる連打はつながっていないので、くらっても次、またその次でガードできれば必殺パンチはくらわないので安心してほしい。

後半は相手もアッパーやフックをほとんど使わず、連打はストレートとボディと出の早くガードしづらいもので固めてくる。自分の位置によってパンチが見えづらくなってしまうこともあるので、そういうときは見やすい方向にサイドステップするのも重要だ。それでも見切れないときは最終手段のバックステップを用いよう。うまくいけばカウンターパンチも狙えるぞ。

ではこれより、キャラごとにどういう連携技がいいのかを紹介していこう。

決めろ連携 必殺のRUSHでGO

〝ファンキー〟はこう見えても（?）れっきとしたボクシングゲーム。ボクシングである以上やっぱり相手に連打をブチ込みたい。そうあのファイティング原田のように（ちと古いか…）。

連打をブチ込む…つまり連続技なのだが、ファンキーは安定して連続技を決めるのが非常に厳しい。よってどちらかというと連携技というニュアンスが強い。

●通常技の連携

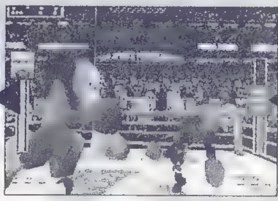
通常技で左右、上下、二発のコンビネーションを決める。相手の技硬直にブチ込むのがベストといえよう。連携時の注意点は一発目に比較的ダメージの大きいパンチを持ってくること。左右のアッパー、フック、ストレートをあてていこう。二発目につなぐパンチも一発目と同じでいく。ただし一発目が左だったら二発目は右（ボディブローならお良）という具合に一発目と反対の手でパンチを出すのが重要。割と安定して使っていける連携は、アッパー↓ストレート、アッパー↓ボディ、がリスクも少なくおすすめだ。

●必殺技の連携

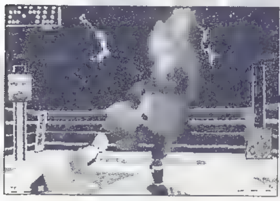
通常技の二発連携にもう一発パンチを加え、さらに必殺技につなぐ連携。この連携は通常技の連携よりもチャンスが少ない。狙いどころは充分相手にダメージを与えてからがいいだろう。判断は難しいのだから、ダウンを奪ってることや相手の顔のハレ具合が条件といえる。通常連続技連携のあとの三発目のパンチはやはり反対の手でブチ込みたい。大振りのパンチ（フック、アッパー）よりもストレートやボディが有効。三発目が入ると（Ⓖ＋Ⓡ二発でも可）相手はグロッキー状態になるので各キャラ最高の必殺技でシメてやろう。ちなみにグロッキー状態に通常技で攻撃してしまうとパンチがすかってしまいチャンスを見逃すことになるので注意。



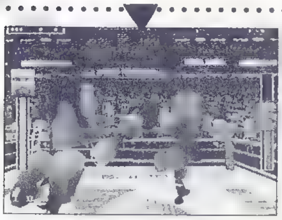
三発目をストレートで決め、



相手をグロッキー状態に。



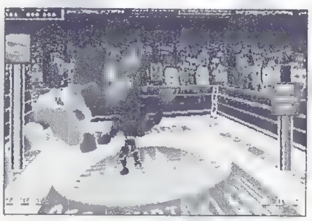
こうなれば必殺技はなんでも〇K。



グロッキーに通常技は禁物！

ステージ1 ビリー・ジョンソン ステージ2 ジャック・ホワイトJr.

コインを投入してからステージ2までは敵もかなりヌルイ。この2つのステージでは各キャラ基本技や必殺技の練習をしておくといいだろう。



同時押しはレバー入力部分を意識するといいぞ。

ファンキーのコマンド入力は割とシビア。レバー入力の部分で途中に余計なコマンドが入ったり、レバーとボタンの同時押しの際、どちらかがズレたりすると技が出ないので気をつけよう。技が出づらい人はレバー部分を意識するとよい。

必殺技が出るようになったら今度は連携技を練習していこう。

相手のパンチをスカしつつ攻撃できる技（例）

バロンⅢ	ビリー
ショートストーム トルネードパンチ	カエル飛び ビッグドリル
ホセ	**コウジ**
リバースブロー ジャングルアッパー	打首ブロー 神風アタック
ジャック	**ジョセフ**
ストレッチングミサイル ローリングドラゴン	カタパルトパンチ スパイダーブロー


各キャラⒼ+Ⓡなどでグロッキーに、

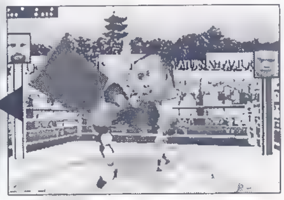

そこにまず出の早い必殺技から、


もう何でもブチ込める。

こう。ステージ1、2共に余裕をもってできると思うので、前述した連携を試すとよい。ここではその他にも様々な連携を楽しむことができる。例えば、通常技×3やⒼ+Ⓡなどのワンコマンド系必殺技×2などで敵をグロッキー状態にしてから、そこに各キャラ固有の必殺技を2回ブチ込むといったハデな連携も可能だ。

ステージ3 コウジ・ハネダ ステージ4 ホセ・アルヴァレス

ステージ3からは「適当」では勝てなくなってくる。このステージから先はきちんと相手のパンチをガードすることが重要。ステージ1、2が攻撃の練習なら、ステージ3、4は防御の練習といえよう。上、下のガードで固めてもいいしスウェイバックで見切るのもよい。とにかく「パンチ」


きついー！


しっかりガードだ。


一気に連続技へ！


グロッキーなら必殺技のチャンス！

に集中し、そこから反撃に移ることを覚えよう。

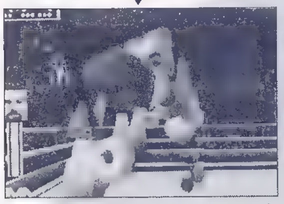
コウジ、ホセ両者共基本的に、ラッシュのパターンは同じ。敵はジャブ、ストレートの上段技があたるとまずボディを2回狙いにくるのでしっかり下段ガードしよう。くれぐれもあわてて上段ガードしないように。グロッキーから必殺技のエジキになってしまうぞ。ガードしたなら反撃だ。コウジ、ホセ両者共一度ダウンを奪えば連続技をブチ込みやすくなる。アッパー↓ストレート×2↓必殺技やアッパー↓ボディ↓ストレート↓必殺技などが有効。グロッキーにもっていくには連携技のところでも触れたように三発目をストレートかボディを狙うといいだろう。

二度ダウンを奪うと大技を出しやすくなってくる。こうなるともう楽勝なのでガード後などからじっくり料理してやろう。

ステージ3、4をクリアしたらもうパンチの見切りをマスターできたはず。ステージ5からはさらに強力な敵が…。

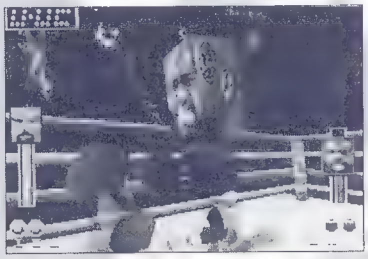
ステージ5 ジョセフ・ディヴィットソン

このあたりから相手のガードがかなり厳しくなってくる。普通に技を出してもまずガ


二回ダウンを奪えば敵もあせって大振りになってくるぞ。

ードされてしまい反撃をくらうので、相手の技硬直狙いオンリーの待ちプレイが基本。

⇩Ⓖを入力しておくとまず上部攻撃がくるのですかさず⇧Ⓖ。ガードしたら全キャラ


急に大振りになる。必殺技で永眠させてやろう。

Ⓖ+Ⓡが安定して入るので決めて、その後少しだけ待ってから相手のパンチをスカしつつ攻撃できる必殺技をだす。するとおもしろいようにカウンターでくらってくれるぞ。

タイミングを誤ったり相手が落ち着いてガードした場合、パンチの一発目は硬直中にくらってしまう。気をとり直して二発めのガードに専念しよう。ガードしたらまたⒼ+Ⓡを決めてやろう。ジョセフも上下にうまく振り分けてくるので見切りづらい。もしやばくなったらバックステップも迷わず使おう。グロッキーになる前なら相手の連携中でも抜けてくれる。

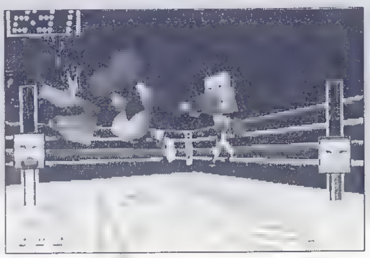
1、2回ダウンを奪うとジョセフは大振りが多くなる。それに合わせてこっちも入るはずのない必殺技をすぐに出す。するとガード後ジョセフはスパイダーブローを打ってきてくれるので硬直中に入る必殺技（1フレームで入力できる技が多い）を決めよう。

後半はグロッキーになったらそのままラッシュをかけて一気に葬れるぞ。

ステージ6 ライトニング・バロンⅢ

はっきりいってバロンⅢは強い。連携技も二発目か三発目でまず完璧にガードするうえ、硬直中に入る技以外出してくれない。しかも連携のストレートとボディが早すぎて見切るのは極めて困難で、そこからくる連続技のショートストームは超強力ときているから始末が悪い。

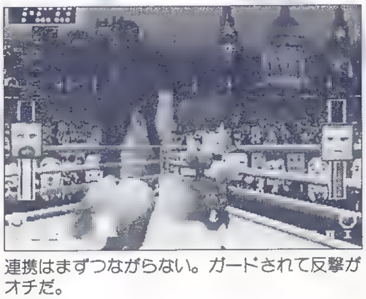
対バロンⅢはパターンを使わないと非常に危険だ。


これが痛い。バロンⅢのラッシュは早い上に極悪だ。

全キャラ共通 完全必勝パターン

自分がどのキャラクターを使っていても、Ⓖ+Ⓡのメガトン系必殺技は技の出が早いため、ガード硬直中にヒットさせることができる。

バロンⅢもジョセフ同様に⇩Ⓖを押しておけばまず上部攻撃がくるのですかさずガード、そして⇧Ⓖ。このくり返しで勝つことができる。ジョセフにはその後ボディなどにつないでまた必殺技を撃ったりラッシュをかけられるのだが、バロンⅢには通用しない。ジョセフ戦に書いてある相手の技をスカして出す必殺技は一応できるが、バロンⅢは頭も良くガー


連携はまずつながらない。ガードされて反撃がオチだ。

ド後はまず必殺技をくらってしまうのでお薦めできない。

⇧Ⓖの代わりにⒼのスウェイバックを使えばそのスキに必殺技を決められる。余裕があれば狙っていきたい。

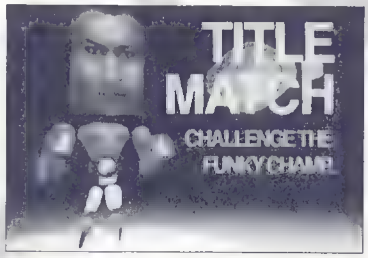
バロンⅢの必勝パターンはラッシュからのショートストーム。危ないときはバックステップで一旦退くことも大切だ。

技をスカしたら反撃のカウンターパンチを当てるのだが深追いは禁物。ラッシュはちゃんとガードしてくるぞ。


困ったときはとりあえず逃げることも必要だ。

タイトルマッチ ファンキーチャンプ

見事バロンⅢを倒すとファンキーチャンプへの挑戦権獲得。ベルトを賭けて勝負するぞ。



ゴツい。あまり戦いたくない相手だ。

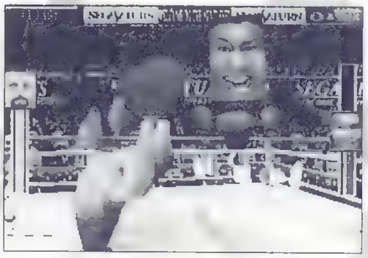
ファンキーチャンプはバロンⅢに比べガードが少し甘い。連携もくらってくれるので連続技を叩き込むことも可能だ。ではどう闘っていくか。

ラウンド開始直後チャンプはまずゆっくりサイドステップを踏んでからジャブを打ってくることが多い。まずはここをバックステップでかわして必殺技を狙い打ち。先制攻撃を仕掛けた後はガードを固めて落ち着いて反撃する。チャンプはいろいろなキャラの必殺技を持っており、それが災いしてかよく暴発してくれる。あとはそこを逃さずに必殺技をカウンターで当てていけばOK。それだけで勝つことができるだろう。


この後のパンチにカウンターを当てる。

少し余裕がでてきたら相手が技を出してきそうなタイミングで必殺技を入力。読みが当たれば強引にカウンターを奪えるぞ。遊び心は重要だ。

チャンプ戦は落ち着いてガードに専念すれば、ジャブやボディは見切れないほどではないので勝つことができるだろう。慣れてくれば1コインクリアも夢ではないぞ。そしてクリアした君には…。


まるで見せびらかすようにガンガン使ってくる。

スペシャルマッチ カンガルーの橋本くん

見事1コインでファンキーチャンプを倒すことができたら、スペシャルマッチへ突入だ。

対戦相手はなんとカンガルー、名前は橋本くん。といってもその名の由来は不明。

スペシャルマッチだから負けてしまってもエンディングは見ることができるぞ。



カンガルーなんかに負けてられない

せっかく1コインでここまできたんだから、できれば倒してエンディングを迎えたい。

橋本くんもファンキーチャンプ同様、バロンⅢほどガードが固くないので連続技をきめながら楽しむことができる。

橋本くんのパンチをガードしたら右アッパーかメガトンパンチで始動し、左ボディへ連携。右アッパースタートの場合はボディをもう1発、メガトンスタートの場合はこの時点でグロッキーになるときとならないときがあるのでよく見て必殺技につなげよう。



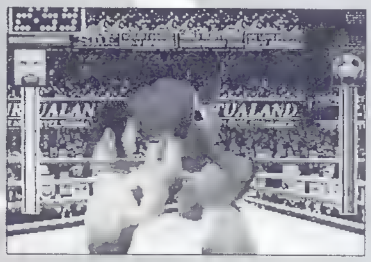
なぜカンガルーが…でも強い。

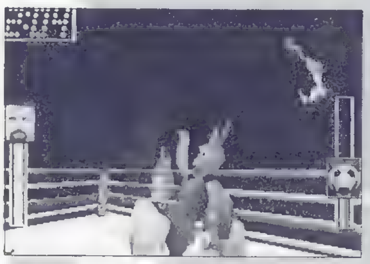

連続技も決まる。

一度連続技を決めたら次からはボディ・必殺技など基本技1発から必殺技へつなぐ。

ダウンを奪った直後、お見合いになったらジャブでも打てば攻めてきてくれるぞ。

あとは君の反応次第。動きをよく見て頑張ってくれ。


一瞬の見極めが重要だ。


色とモーションに神経を集中させて戦え。

エキシビションマッチ 元WBA世界Jミドル級王者 輪島功一

以前紹介したが、ファンキーには隠しコマンドで「エキシビションマッチ、VS輪島」を行える。やり方は、

①スタートを押してキャラセレクト画面へ

②キャラを決定するときにボタン全部（Ⓖ、Ⓛ、Ⓡ、スタート）を押して決定。

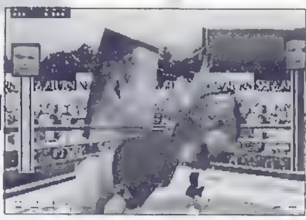
③これであの輪島さんと対戦できる。このステージに勝つと通常の1面目（ビリー・ジョンソン）に進む。

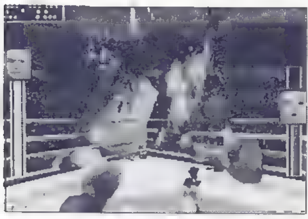
輪島さんは一つ一つのパンチが重くディフェンスも全キャラ中最もうまい（ガードではなくスウェーとバックステップを巧みに使い分ける）。こう書くとかなり強そうに思えるのだが、実はそれ程でもなくクセさえ見抜けば割と楽に勝ててしまう。まあエキシビションマッチなので輪島さんも手を抜いているのだろう。

試合が始まると輪島さんは左右のサイドステップやスウェーなどで「らしい」フェイントをかけてくる。ここから上下にパンチを振ってくるのだが、セオリーどおりグローブに集中していれば難なくガードできると思う。もしくらってしまったら上段の場合はバックステップか上段ガードでいいだろう。輪島さんのパンチは重く、他キャラのパンチがあったときと比べてのけぞり具合が違う。それが幸いして次のパンチがあたらないという場合もあるので上段に関してはあまり気にする必要がないといえる。輪島戦は上段よりもボディに気をつけたい。輪島さんのボディ狙いは執拗で、ガードを怠ると速攻グロッキーに直行なので一発ボディをもらったら絶対に下段ガードしよう。

ガードしたら反撃するのだが、輪島さんには連続技が入りやすい。ただしアッパーからではなくジャブから肺癆。輪島さんは素振りのパンチはまずあたらないので、ジャブ、ストレートをメインに連続技をブチ込もう。ジャブ×3・必殺技やジャブ×2↓ストレート・必殺技が決まりやすいぞ。


上段が当たれば上段ガード、下段なら下段ガードをしよう。


輪島さんにはジャブ×3から。


ワンコマンド入力の必殺技がつながりやすいぞ！

いよいよ最後の5、6面の攻略だ!!

©TAITO CORP.1995

できればノーミスで、来たいところ。

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

さて、一応今回で究極タイガー2の攻略は終了だ。ここまでこれた君なら最後の5、6面もそれほど難しくはないだろう。

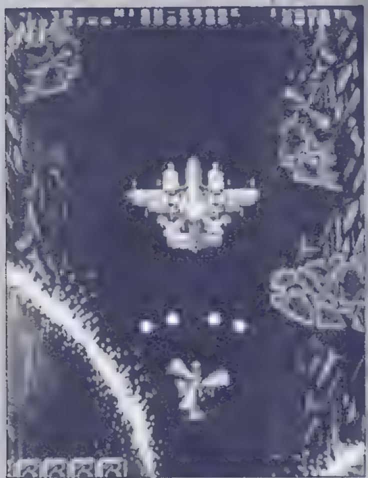


ステージ最初はいわゆるザコ戦車だ。今までと違って赤い色のため一見強そうに見えるが、実はほとんど変わらないので安心してサクッと倒していこう。

その直後、渓谷での攻防となる。ここでは谷の下から緑色のザコヘリが次々と上昇してくるので、あらかじめショットを重ねておいて当たり判定が出ると同時に倒すようにしよう。ここでは上昇してくる順番通りに倒すのが基本だ。

ただ、倒したと同時に弾を撃ってくるので避けるのを忘れないように。特に、ここまで死んでいないと、敵弾のスピードがすごく速くなっているから、ザコヘリといえども注意が必要だぞ。

しばらく進むと、4面で出てきた中型の飛行機が、左、右、下の順番で出てくる。攻撃方法は4面と同じなので2方向にとんでくる弾に気を付ければOK。ただ最後下からくる飛行機は要注意。基本的には回り込んで倒すのだが、このときザコヘリとの同時攻撃もくるので無理と思ったらやりすごそう。


4面と同じように間に入って倒す。

それが終わると左右のハッチのようなところから長々と砲台群が伸びてくるところがある。ここは、根元のハッチを壊してしまえは砲台群は谷底に落ちてしまうので、安全にいくならさっさとハッチをこわしてしまうのが無難だ。


追い込まれたら重なりつつ移動。

やり方としては出現前に画面左上または右上に自機をスタンバっておいて、敵が弾を撃ち始めたらそのまま真下に少しずつ移動し、片側を倒しきったらもう片方を壊しにいく。もし、追い込まれてしまった場合は、写真のようにハッチに重なり倒しつつ画面上に移動しよう。


弾は片方に引き付けて避ける。

そこを越えると赤い橋があるところで戦車が次々と出てくる。この戦車は今までの戦車とは違って弾をボロボロはいてくるので、なるべく早めに倒したいところだ。橋を壊して進むのはもちろんのこと、このときは画面端で出現と同時に倒すようにしよう。無難にいくならそのまま横にスクロールさせなければ、反対側の戦車は画面外に消せて安心だ。倒しにいく場合は画面内に現れた瞬間に弾を撃たれて死ぬことのないよう注意。

その後はまたザコヘリとの攻防が続くが、そうしているうちに川のところで弾をバラまいてくる中型船が現れる。このバラまき弾は間に入って避けるのは危険なので、弾を撃たれる前に片方に寄って撃ち込み、弾を出されたら反対側に避けるようにしよう。何台か出てくるが避け方は同じだ。

ここまではステージ自体も長くないし、避け方を知っていればそれほど苦労せずに来れるハズ。

そしていよいよボス「2ロ-ター型巨大戦闘ヘリ」の登場。最初の攻撃はいわゆるバラまき攻撃。ここでは正面よりちょっとズレた位置で戦うのが基本だが、まずは両脇にあるローターを速攻で壊したいところ。ただちょっと硬いので多少の打ち込み&避けは必要になってくる。とりあえず、なんとか片方だけでも壊してしまえば随分と楽になるハズだ。

さて、問題は次の段階の「真下に撃つ緑色レーザー」と「自機の場所を感知してボロボロ出してくるバラまき弾」の複合攻撃。

避け方だが、レーザーを出す直前はコアが緑色に光るので、その状態になったらボスのとなりに合わせるくらい自機を上にもっていく。レーザーはそのまま避け、その後のバラまき弾をチョンチョンと自機を少しずつ下に降ろしながら避ける。逆に下にいるときに撃たれた場合は上に移動し、ボロボロ弾を誘導する。

後はこれの繰り返しだ。


ハッチ砲台は残しておくとやっかいだぞ。

6面（最終面）

初めは中型戦車が2台出てくるが、こいつは見掛けだおしでザコ戦車とそれほどかわらない。さっさと倒してしまおう。倒すのが遅れると、その後のハッチ砲台からの弾もとんできてつらくなるぞ。

究極タイガーではもうおなじみの「ハッチ砲台」だが、もちろんこいつは「ハッチが開いたとき」しか倒すことはできない。下のほうから順に倒していこう。

その後は45度の角度のライン上を移動する砲台が出てくる。できれば全部倒しておきたいところだが、砲台の移動スピードが速いので下手に動くと危険だ。砲台は45度の角度にしか弾を撃たないので、死角に入りながら壊すのがベター。ただこのとき紫ヘリの攻撃があるので切り返しには注意。もし、壊しきれないと思ったときは画面上に逃げてしまってもかまわない。

中ボスの「ゲート01砲塔群」は、初めに速攻で片側の砲台群を壊してしまおう。攻撃自体はそれほど厳しくないので大丈夫だ。ただ何度か復活してくる砲台があるので、倒したと思って安心してやられないように。

後はもう片方の砲台群だがスクロールさせた瞬間に弾を撃たれるので要注意。安全にいくなら片側の砲台群を倒したら自爆まで待ったほうがいい。ちなみに緑色の武器を使っている場合は、ホーミングミサイルまたは放電ショットが当たってくれるのでわりと楽に倒せる。

ゲートが開いて地下に潜ると、4面ボスと同じような回転砲台のついた赤い敵が数台浮上してくる。この敵も4面ボスと同様結果的に8方向に弾を撃ってくるので、正面からちょっと横にズレた死角で撃っていれば問題ない。

その後、紫ヘリやザコ戦車を倒していくと道が立体的のようになっている場所がある。ここではヘリと戦車のラッシュになるので、紫ヘリを優先的に倒していったほうが楽だ。

2回目の立体車道では、ザコ戦車が左から道沿いに出て同時に道の下からも出てくる。ここでは写真のように道沿いにくる戦車を倒してから残りの戦車を倒しにいこう。

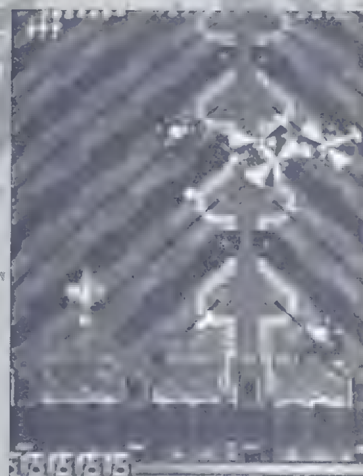
そして第2の中ボス「ゲート02砲塔群」だが、ここも基本的には「ゲート01砲塔群」と同じだ。まず最初画面中央の砲台3つを壊したら、片側に集中して壊したほうがいい。途中画面左下または右下から


そのまま下へチョンチョンと。


ボロボロ弾を引き付けて…、


死角で撃てば安全。


こうなればもう楽。

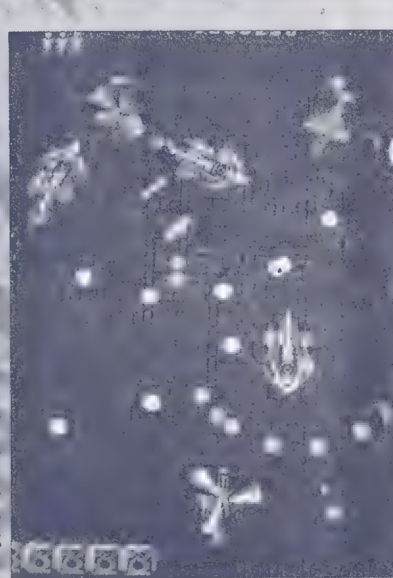

切り返しに注意。無理しないほうがいい。


この一番下の砲台は速攻で倒す。


ここの戦車を完全に倒してから、残りの戦車を倒しにいく。

撃て!撃破するまで

強力攻略大全集



こうなるとキツイ!!

出現する砲台があるので、ここではほかの砲台の弾を避けつつも積極的にその砲台に重なり攻防で倒すのがベスト。近くにいる限り弾は撃たれないので安心していい。

無事倒すと、さらに地下に潜り地下水路のようなところでの攻防になる。ここでは水中から浮上してくる船の群れと、水の中に入ったり出たりしながら画面の左右を横切るように移動する砲台、そして紫ヘリ、赤ヘリと複合攻撃をしてくる。船は浮上してちょっとした後5方向に弾を撃ってくる。移動砲台は画面右端または左端に行ったときだけ浮上し、その直後に5方向に弾を撃ってくる。赤ヘリも放っておくと3方向に弾を撃ってくるし、これらの同時攻撃はキツイ。いわゆる最終防衛ラインといったところだ。

ここではまず、左右に移動する砲台を優先して倒す。放っておくと画面下まで接近され、5方向弾が避けられなくなるからだ。船は切り返すときにショットを当てるようにする。

ただ、あぶないと思ったら迷わずボンバー1発使って抜けてしまったほうがいい。

その直後は、少し紫ヘリと赤ヘリのラッシュがあるが、赤ヘリを優先的に倒すようにすればOK。

そしてそこを抜ければ、いよいよ最終ボス「カーンズ」の登場だ。

タイプ的には、2回出てきた中ボス「ゲート砲塔群」の強力バージョンのような感じなので、戦い方としてはそれまでと同様に違和感なく戦えるだろう。

最初は今までのように周りの砲台を速攻で倒す。ただ今までの中ボスなら片側だけ倒していれば良かったが、このボスは、この面の途中にも出てきた「5方向に弾を撃ってくる船」を左右両方から出してくるので、その敵を出させないためにも、もう片側も壊しておく必要がある。切り返すときはボス正面の速い弾に注意していれば大丈夫だろう。しばらくショットを当てると、緑色の縦長のレーザーを出すようになる。レーザーの発射口は5つあるが、発射される順番としては「左から2番目と右から2番目の2つ同時」と「左端と真ん中と右端の3つ同時」の2パターンの繰り返しなので、真ん中付近で避けつつレーザーがとんできたら、チョンとレーザーの間に入って避けるようにする。このときボスの出す通常弾もとんでくるが、いっしょに避ける。レーザーは2パターンあると言ったが、避け方はいっしょだ。しばらく避けていれば倒せるだろう。

ちなみに、ある程度砲台を倒してしまえば「画面左下」及び「画面右下」が安全地帯になるので、安全にいきたいならそこで自爆まで待ってもいい。

さて、以上で攻略は終了だが、ポイントさえ押さえれば、わりと楽に進むことができると思うので、ガンバってクリアしてほしい。



ある程度壊せば一応安全地帯。



避け方は同じ。



サッと間に入り避ける。

今月の激安おすすめ基板!! ——その他たくさんの基板があります!! お探しの基板があればTEL下さい!!—— (全て消費税込み!)

販売価格単位1K=1000円		アームドF	8K	銀河任侠伝	25K	スーパーストII	13K	ナックルヘッズ	18K	ムスタング	8K	エンジェルキッス	73K
■ 新品基板(税込) ■		イシターの復活	180K	グレートソードマン	20K	スーパーストII ソフト	3K	ナイトストライカーP付	98K	五月陣戦	12K	スーパーリアル麻雀PIII	20K
ストZERO 2 SOFT	124K	イーアルカンフー	10K	クラッシュローラー	25K	スーパーストII X	17K	ニューマンアスレチック	15K	メタルブラック	65K	スーパーリアル麻雀PIV	15K
ストZERO 2	188K	1943	15K	グレートスラッガー	5K	スーパーストII X ソフト	7K	ニューラリーX	78K	メトロクロス	75K	スーパーリアル麻雀PV	35K
D&Dミスタラ SOFT	114K	ヴァーチャファイター	25K	グラディウス3	35K	スト2ダッシュ	8K	忍者くん 阿修羅の章	25K	燃えよゴンタ	8K	スーパー麻雀マル秘版	18K
ヴァーチャキッズ	188K	VF 2.1	350K	グレートスラッガー94	10K	スト2ターボ	10K	ネビュラスレイ	25K	モトス	78K	レモンエンジェル	20K
龍虎の拳 外伝	90K	VF REMIX ソフト	8K	グロブダー	68K	スーパーパックマン	48K	バブルボブル	25K	モンスターレア	12K	ファイナルロマンス	15K
アクウギャレット	TEL	ウルトラ警備隊	35K	ぐっすんおよよ	12K	ゼクセクス	35K	バース	20K	妖界道中記	28K	カルチャースクール	10K
流星拳士キララスター	TEL	ウォーオブエアロ	8K	ゲイングランド	78K	セーラームーン	45K	バッグン	38K	ラストデュエル	8K	麻雀ギャル10連発	8K
ニンジャマスターズ	TEL	ウルフファング	48K	源平討魔伝	45K	ゼビウス	20K	バックファイアー	28K	ライオットシティ	6K	■ 新品コントロールBOX ■	
神凰拳	TEL	ウルフファング(US)	35K	剣豪	8K	ソニックウィングス	10K	ハットトリック95 ソフト	12K	ライデン2	35K	SUPER VEGA	65K
ラストブロンクス	TEL	ヴァンパイア	17K	豪血寺最強伝説	35K	ソルダム	10K	パワードギア	35K	ラリーX	78K	ベガ9000 DX	48K
電脳戦機バーチャロン	1320K	ヴァンパイア ソフト	7K	コットン	20K	大工の源さん	6K	パワードギア ソフト	25K	雷牙	8K	バナツイン ロング	35K
ファイティングバイパー	420K	ヴァンパイアハンター	45K	極上パロディウス	28K	ダンクドリーム95	58K	パニックロード	12K	リターンオブインベーダ	15K	バナカスタム ロング	32K
ゲーム天国 SOFT	38K	V・ハンター ソフト	35K	コズモギャングパズル	4K	ダークエッジ	38K	バトルクロード	10K	リブルラブル	35K	■ ゲーム筐体・大型筐体 ■	
ゲーム天国(中古マザー込)	68K	エアーデュエル	15K	コンバットライブス	3K	ダライアス外伝	85K	バンダイク	8K	レイフォース	58K	SNK キャンディ18	45K
ソウルエッジ	218K	エクストリームダウンヒル	18K	サンダーブラスター	15K	ダライアス外伝 ソフト	25K	バックランド	65K	ロックマン	35K	ジャレコ ポニー26	70K
闘神伝2	58K	エイリアンプレデター	48K	サラマンダ	45K	ダンジョン&ドラゴンズ	45K	パラデューク	35K	ロストワールド(P付)	148K	カプコン コンセプト	60K
サラマンダ2	68K	エイ・プレデター ソフト	38K	サラマンダ2 SUB	48K	D&Dソフト	35K	バーニングフォース	28K	ワイルドウェスタン	38K	CAPCOM ブレイザス新品	150K
サラマンダ2 SUB	58K	エイリアンストーム	15K	サラマンダ2	63K	対戦空手道(海外版)	8K	ハンバーガー(US)	8K	ワンダーモモ	98K	ダライアス2 (2画面)	80K
餓狼伝説 リアルバウト	85K	X-MEN	28K	サイバーボッツ	50K	ツインビー	58K	ファイティングバイパー	380K	■ MVS システム ■		ウォリアーブレード	80K
サムスピ 斬紅郎無双剣	15K	X-MEN ソフト	18K	サイバーボッツ ソフト	40K	ツインビーヤッホー	45K	フェリオス	58K	MVS マザー(1枚用)	25K	ソルバルウ(新古)	150K
ぱずるでPON	45K	E・Aリターンズソフト	18K	シャドーフォース	15K	デスブレイド	15K	V・V ヴイファイブ	8K	MVS マザー(4枚用)	38K	ナイトストライカー	200K
MV-1A	47K	エイトフォース(新品)	20K	シティコネクション	28K	出たな ツインビー	13K	ぷよぷよ通	28K	餓狼伝説3	8K	ドラゴンガン	70K
V・F2 筐体の基板	7K	エレベーターアクション	15K	シャドーダンサー	8K	鉄拳2 VER.B	168K	ぷよぷよ	8K	キングファイターズ94	8K	■ 基板買取価格 ■	
マーヴルスーパーヒーローズ	98K	エクセリオン	10K	シャドーフォース	12K	テクモVゴールサッカー	12K	ファイナルファイト	18K	風雲黙示録	8K	エイリアンプレデター	30K
マーヴルスーパーヒーロー ソフト	88K	カダッシュ	15K	疾風魔法大作戦	18K	DDクルー	8K	ブラックドラゴン	20K	サムスピ斬紅郎	8K	悪魔城ドラキュラ	60K
19XX SOFT	88K	ガンスモーク	35K	ストライダー飛竜	45K	ディグダグ	30K	ブラストオフ	18K	ぱにっくボンバー	8K	アルティメットエコロジー	70K
ハイパーデュエル	18K	ガンバード	28K	スプラッターハウス	38K	ディグダグ2	48K	ヘルファイヤー	8K	その他はTELください!!		メタルブラック	30K
ティンクルピット	12K	カイザーナックル SOFT	3K	スパルタンX	12K	ときメモ対戦ぱずる玉	148K	ボンバーマン	8K	■ CPSチェンジャー用 ■		ウルフファング	30K
■ 中古基板価格 ■		仮面ライダーバトルレーサー	6K	スターフォース	25K	ドラゴンボールZ	10K	マジックソード	48K	CHキャプテンコマンド	20K	サイコソルジャー	50K
アテナ	30K	ガンフロンティア	48K	スーパーQIX	20K	ドンパチ	48K	魔法大作戦	20K	CHキングオブドラゴン	15K	イシターの復活	120K
アークエリア	25K	ガルメデス	6K	SRD	8K	ドルアーガの塔	78K	魔法警備隊ガンホーキ	18K	CHナイツオブラウンド	15K	ドラゴンスピリット	35K
アウトフォクシーズ	48K	カルノフ	12K	スペースインベーダDX	15K	闘神伝2	38K	マーベルスーパーヒーローズ	58K	CHカプコンワールド2	5K	ドルアーガの塔	35K
アンダーカバーコップス	25K	キャッスルオブドラゴン	8K	ストZERO	45K	ドリフトアウト	6K	マーベルSヒーロー(ソフト)	48K	CHマッスルボマー DUO	10	バナツイン ロング	18K
アルチメイトテニス	10K	キャデラックス	28K	スト ZERO ソフト	35K	トップランキングスター	6K	マクロス	20K	■ 麻雀基板 ■		バナカスタム ロング	15K
アサルト(純正パネル付)	88K	ギャロップ	12K	スノーブラザース	10K	トイポップ	88K	マッピー	45K	同級生スペシャル	58K	ベガ9000 DX	20K
アラビアンマジック	22K	奇々怪界	12K	ずんずん教の野望	10K	とりで2	10K	未来忍者	38K	麻雀クエスト	18K	その他の基板も高価買取します	
アクロバットミッション	8K	ギャラガ	18K	スラップショット	10K	ナイツオブザラウンド	18K	Mr.DO	10K	エンジェルキッス(SUB)	18K	TELまたはFAXください!	

ゲームのことなら!! プロトワン

〒556 大阪市浪速区日本橋5-6-14

TEL・FAX06-649-4080(FAXは24時間)

営業時間AM11:00~PM20:00 年中無休

☎06-649-4080

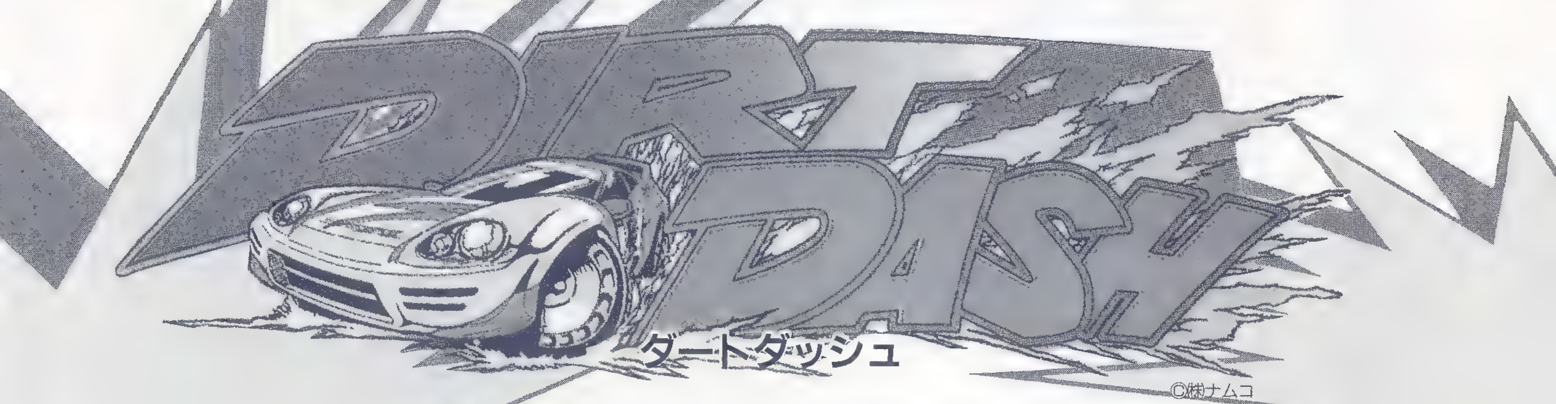
★電話かFAXで在庫をお問い合わせ下さい!!

★御注文の場合は代金引換にて基板をお送り致しますので、商品と引換に代金をお支払い下さい。(送料 1回 1500円)

★広告の価格は全て、約1ヶ月前の在庫価格ですので現在さらに安くなっている基板もありますのでどんどんお電話下さい!!

★ゲーム基板超高価にて買取中!!特にナムコオールド基板はどこよりも高価にて買取ますので、一番最後にお電話下さい!(故障基板もOK!)

ステージ3、4を中級マシンで走る!



ダートダッシュ

©㈱ナムコ

よりシビアなコントロールと反応の速さが重要に!
全神経を目と腕に集中せよ!

担当：ダートラー　ずるずる

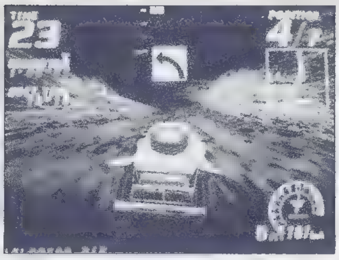
ステージ3 JUNGLE

早めの切り込みで接触なしで走り切るぞ!

1ステージであるCITYステージからスタートし、HILLステージまで進んできた。今回はその続きで3、4ステージ。JUNGLEステージ、MOUNTAINステージへと入っていく。

まずはJUNGLEステージから。

このステージの特徴は、まず道幅が狭いということ。これに加え、樹木で先が見にくく暗いという点だ。



これが連続する左カーブの2つ目。減速して入りたい。

そんな中でどんどん先へ進んでいくわけだが、ここで注意してほしいのは、完璧ではないにしろコースを暗記すること。雰囲気だけでもいい、流れで、どのあたりにきついカーブがあるのかということだけでもOKだ。

あとは目で状況を判断し、反応できるかどうかという点。その反応もかなり前。そうしないと次から次へとくるカーブに対応できないからだ。

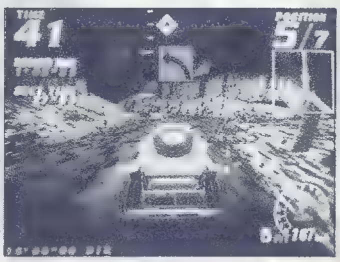


チェックポイント通過前に減速を開始すること。

そんなことを頭に置いておき、コース攻略へ入ろう。

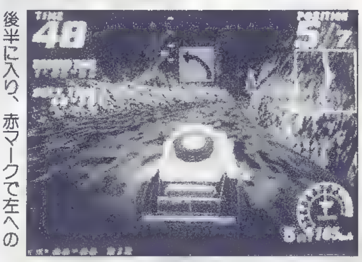
JUNGLEステージに入ったらまず接触しないこと。これができないと、先々で大変苦労することになる。

その中で、画面に集中し、ナビマーク（次のカーブのマーク）を見ながら反応してハンドルを切っていく。このとき、道を見ていないかも…。



赤いマークで左！大きな弧でここを走り抜けていく。

前半のポイントは、2回連続で左カーブ（黄色マーク）があるところ。1回目はただ切り込むだけでいいが、2回目は、早めに切り込むか、減速しないと曲がれない。

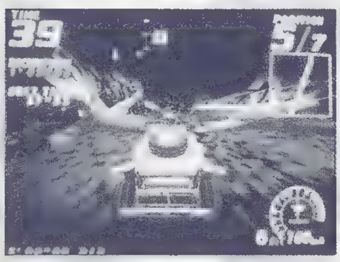


後半に入り、赤マークで左への2段カーブ。減速して進入せよ。

1回目のシケインマークが出たら、アクセルを踏んだまま、ブレーキを踏み込み、しっかり減速してから右、左とハンドルを切るようにしよう。

赤い左へのカーブの表示が出たらいっぱいに右へ寄り、そこから一気に切り込み、アウト＝イン＝アウトで抜け、その先の川を横切る。

インを減速して通って左に抜けないほうが安全だ。



倒れた木の間を通る。これが3回続く。交互になっている。

2回目のシケインはややきついので、よりしっかり減速して進入するようにしよう。

後半に入ると倒れた木の間を抜けるところが3回ある。

いつも同じ位置から始まるわけではないので注意。

ここを抜ければあとは道なり。少し道幅が広くなる分、気分が楽になるだろう。

ステージ4 MOUNTAIN

しっかり減速するところを完璧にするぞ!

MOUNTAINステージに進むと明るい中で走るようになる。先が見えることのうれしさを感じるはずだ。

ある程度の道幅の中を進むのだが、ここのコースのネームにあるように、舞台は山。

アップダウンの激しいコースとなっている。

落石などのイベントもあるのだが、意外にカーブがきつく要注意のコースだ。



右への2段カーブ。その先の左カーブがきつい。減速用意。

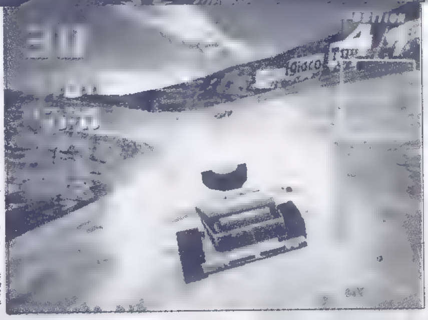
このコースに入ると、ヘアピンまではきついカーブがないのだが、その前にある上りにある右、左のシケイン的なカーブがクセモノ！アウトから強引に入るか、しっかり減



しっかり減速してもハンドル操作で手を抜くとかな〜り危い！

速するかしないと左側の壁にぶち当たること間違いなしだ。ここでクラッシュしていては先が思いやられるので、100%ミスなく進んでほしい。ここをクリアしたら次はヘアピンだ。

かえってこのぐらいきついカーブのほうが楽かも。早目にブレーキを踏み（もちろん多めに）テールを振り、しっかりインを滑るように走り抜けていく。強めに切り込むと成功しやすいぞ。



ヘアピン。手前でしっかり減速し、一気に切り込んで進入する。

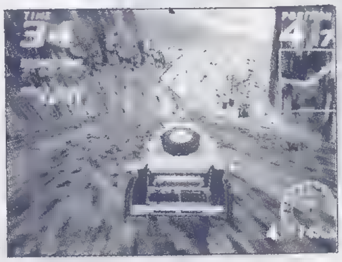
ヘアピンを曲がり切ったらすぐ直進状態をキープし、チェックポイントへ。その通過直後、大ジャンプへ。このジャンプでの注意点は、あまり左へ寄り過ぎないこと。その先のカーブが右なので、寄りたいところだが、着地後すぐ道幅が狭くなるのでぶつかりやすいからだ。



大ジャーンプ！あまり左へ寄りすぎるとぶつかるぞ！

着地後は左寄りを走りアウトから右カーブへ。このカーブ、しっかりインへ入ること。

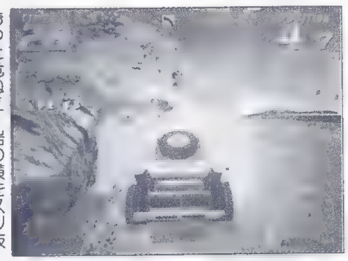
アウト＝イン＝インで抜け、すぐ次の左の進入に備える。失敗しやすいので要注意。



右カーブを曲がると狭くなる表示がある。注意！

しばらく進むと右カーブへ。このカーブを曲がっているときに次の表示が出る。狭い表示？そう橋だ。これをしっかり確認し、ミドルへふくらんでいく。

橋を渡り切ったら落石地帯へ。走っている最中に上から降ってくることはないので、マシンが潰れることはないが、落ちてきた石が目前に！



おっと危ねぇ！岩の横をスリ抜けていくぞ！

これにぶつからないようによけていけば大丈夫。1つ目は中央にあるので、右へよけるようにし、走る。

その先の半トンネルへ。しっかりインを走るぞ。



左カーブのインへ。外へふくらむとガケの下へ転がるぞ！

上り坂を走り、ややきつめの左カーブへ。全開で走り抜けられるところだが、次の左カーブ、かな〜りきつい。それでもって右側がガケ！落ちるわけにいかないので、思いきり減速してインをキープして曲がっていく。

きつい左カーブを曲がったら、右カーブ。この右側がガケ。落ちないように注意し、下り坂を走っていく。

あとは道なりに走る。

コースの終わりにトンネルがある。道幅がないので、それに注意し、右へ切っていく。

180坪を超えるフロアに200台以上のゲームマシン

今月の目玉商品

サムスピ斬紅郎無双剣	¥8,000
バーチャファイター2.1（基板のみ）	¥298,000
ゲーム天国（メガシステム32込）	¥128,000
逆鱗弾（F-3込）	¥98,000
ソウルエッジ（コネクター付）	¥168,000

雑誌の掲載までに価格の変動もございます。他の目玉商品等も随時入荷致しますのでお問い合わせください。

今月の高価買取商品

ニューアストロシティ	〜¥130,000
バーサスシティ	〜¥250,000
バーチャロン（ツイン、DXタイプ）	高価買取
プリント倶楽部	〜¥600,000

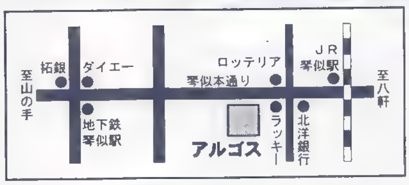
UFOキャッチャーEX、アクアパラダイス、ミッドナイトラン、マンクスTT、アルペンレーサー、UFOプッシャー等の大型筐体も、即金にて高価買取致します。業者の方是非ご連絡ください（秘密厳守します）。

自社トラック便にて買取り又は配送（設置、改造等）も承ります。

ゲーム基板 筐体etc.
売るときおトク
買うときおトク
アルゴスなら高額査定

●新作ゲームの予約販売も承ります。
●代金は銀行振込か、現金書留でお願いします。
●下取り（ゲーム機の他にもパソコン、AV機器、航空券、テレカ、図書券、商品券等）もOKです
●詳しくはTELで問ごう！

ハイスコアラー募集！！
タイムクライシス、ストZERO2、バーチャキッズ、……などr！
腕自慢のキミ、待ってるよ！



スーパーアミューズメント
アルゴス
SUPER AMUSEMENT
Argos

年中無休
10:30〜24:00

振込先：北洋銀行琴似支店　普通 0497801 有限会社ウッドマン
〒063 札幌市西区琴似1条3丁目3番14号 ウッドマンビル1F TEL.011-642-7146

100%を狙え!
攻略パート7



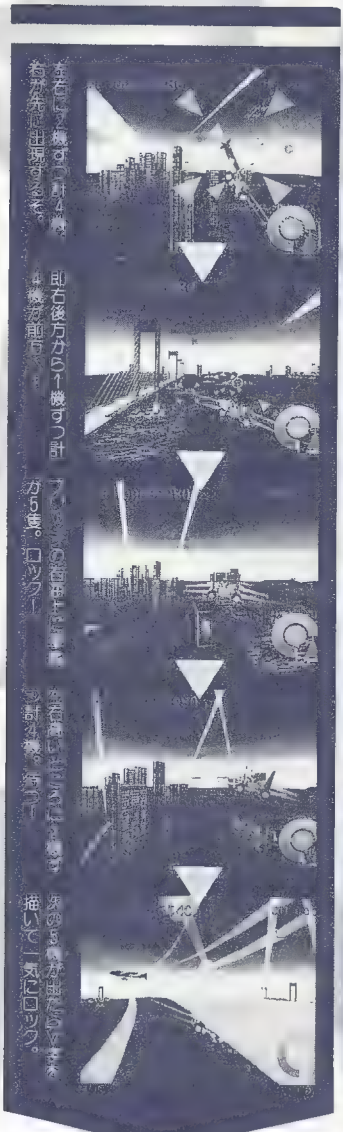
AREA6
都市②&砂漠ステージ

SKY TARGET

©SEGA 1995

より激しい敵地へ!
攻撃もかなり
きつくなってきた!
でも100%を狙うぞ!

担当：ずるずる

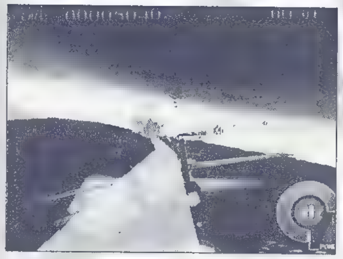




エリア6 都市②ステージ 69機で100%!

左ルートの一番左、2回目の都市ステージへ突入だ。

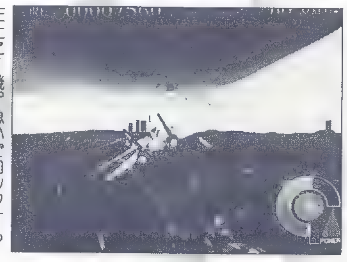
一番最初の敵の出現は、いつものように後方からだ。きれいに5機編隊で自分を追い抜いていく。ロックオンして撃墜しよう。



驚かすつもりなのか、近くを5機が追い抜く。撃ち墜とせ!

次の敵は右側より斜めに4機。右から左へ動きつつ、そしてこちらへくる。その前にロック。ミサイルが来るぞ。

すぐ左前方に7機編隊が出現する。速攻でロックするが、多量のミサイルがくるぞ!



左上に7機。急いでロックするが、ミサイルが多量にくるぞ!

大きく旋回してミサイルをよけたらビルの影（向こう側だが）にいる飛行船を落とす。

次の敵は、全部で4機出現するものだが、右側の2機が先に出現するので、そこへカーソルを持っていって待ち、速攻ロック後、すぐ左へ移動し、ロックしにいく。

左側の2機をロックしていると、右後方より1機ずつ計4機が、左前方へ飛んでいくので、即これに反応し、ロックしていく。遅れるとバラバラになるので注意しよう。

これを落とすと縦に延びるブリッジが見えてくる。その下、右を見ると軍艦が見えてくる。これにすぐ反応し、ロックしていく。全部で5隻だ。

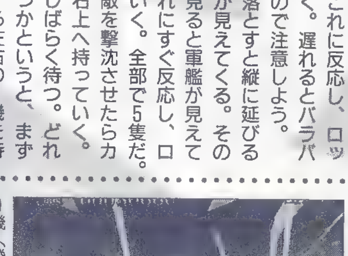
海上の敵を撃沈させたらカーソルを右上へ持っていく。

そこでしばらく待つ。どれぐらい待つかというと、まず先に出現する左右の4機を待ち、さらにその次に出る4機プラス1機の飛行船までだ。

先の4機、そして次の5機合わせて9機が出るまで待つのだ。なぜかというと、9機出現すると、V字形になり、9機ひと筆書きで9機全部をロックできるからだ。

ここまで待てばミサイルが飛んでくるという危険はあるが、100%をしっかり狙うならこの方法がいい。

一気に9機ロックするぞ!



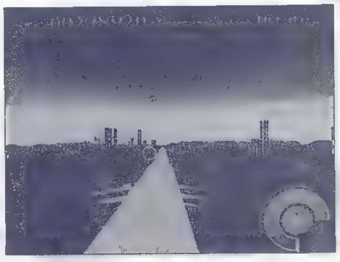
9機（飛行船を含む）が出現する直前からV字形にロック開始。

9機をロックし、ミサイルをよけたら前方に次の敵が出現する。

全部で4機なのだが、左右にいる2機が上下しているの



で、これに時間をかけぬようにしてロックしていく。
すぐ後両側後方よりヘリが全部で4機出現する。これといって問題のない敵なのだが、この下の地上にボーナスの砲台がいるのだ。ヘリを落とすのに集中しすぎると砲台が通過するので、2機ほど落としたところで下を向くといいだろう。確実にバルカンでね。
残る2機のヘリを落としたらカーソルを地上スレスレ、水平に振るようにする。


わかりにくいが地上近くを1機が飛んでいる。絶対逃がすな！

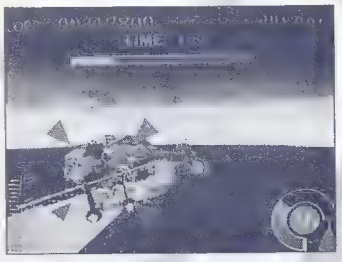
地形、背景に隠れて見えないのだが、地上スレスレにヘリが1機飛んでいるのだ。しっかりロックするように。
残る出現は、順々にロックしていく（出現写真参照）。
注意するのは最後の9機編隊だ。右下のからロックを始め、上へ、そして左下、左上、下と動かせばいい。



右下から逆M字を描くような感じで最後の9機編隊を撃墜する。

エリア6 都市②ステージボス「ヴァシュラII」

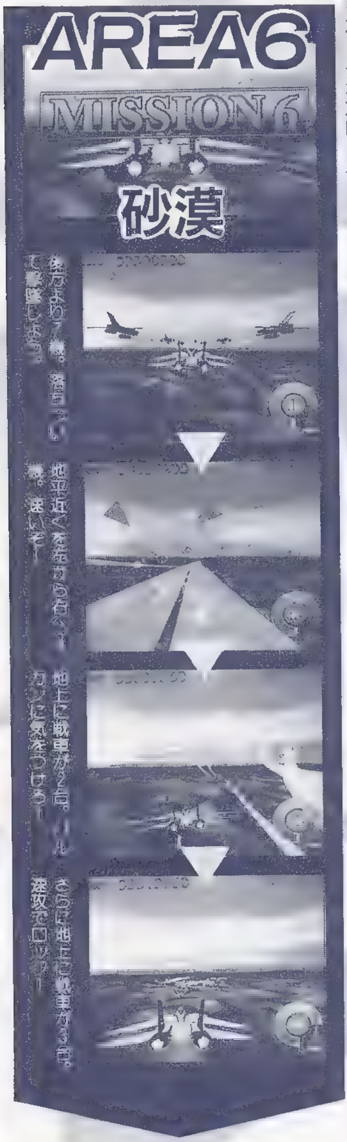
都市②ステージのボスは、都市①のボス「ヴァシュラ」の同型機の「ヴァシュラII」。
基本的に同じ形だが、先のステージに進んでいる分、やはりきびしい攻撃をしてくる。
これに注意し、バルカンの弾をよけ、急所である横っ腹の機雷射出口を狙う。
稼ごうとすると時間がなくなるので注意したい。


グワーッと回旋するときが怖い。しっかり動いてよけるように！

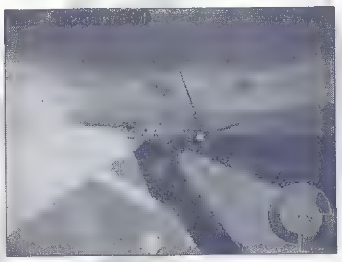


エリア6 砂漠ステージ 75機で100%！

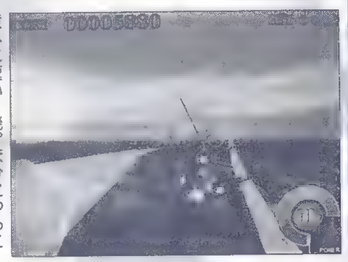
続いてエリア6。左から数えて2つ目のステージ、砂漠ステージを攻略していこう。



このステージの一番最初の敵も後方から出現する。
ここでは7機が一気に！速攻でロックしていくぞ。


ドーンと7機が前へ。落ちついてこれをロックしにいく。

7機をロックしたらすぐカーソルを左寄りに移し、左側から出現する3機を待つ。すると地上低く3機が右へ飛んでいくので、これをロック。
意外にスピードがあるので遅れないようにすること。油断すると本当に逃がすぞ！



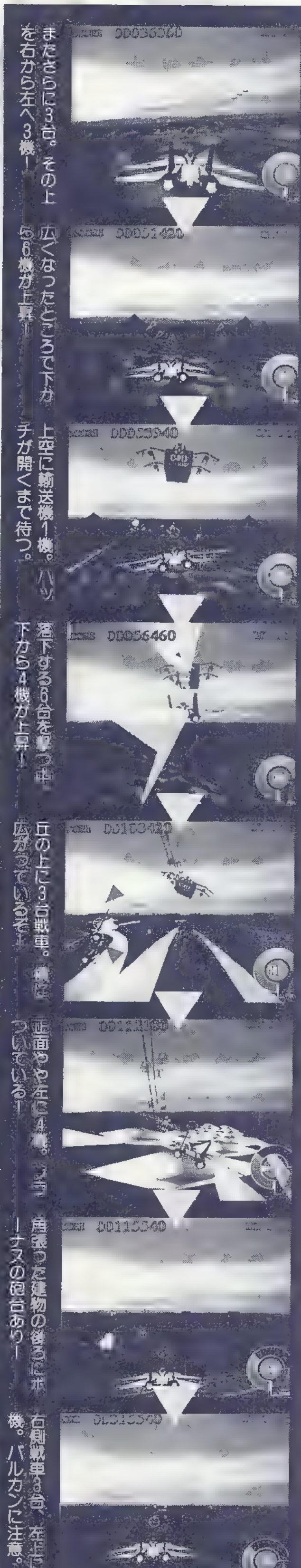
意外に速い3機。ほかにやることはないのでここは楽にロック。

地上に2台の戦車。弾をバリバリ撃ってくるので、その下に入るようにしてロックしていく。
続けて地上に3台の戦車が出現する。これもバリバリ弾を撃ってくるので、上昇しすぎないように気をつけながら横に動いていてロックしていけるようにしよう。
さらに次の展開も地上に戦車が出現する。

だがこの出現の直後、右から左へ戦闘機が飛んでいく。
戦車のロックに夢中になるとその上を飛ぶ3機を追えなくなるので、右の一部をロックしたら、すぐカーソルを上へ移し、3機を確実にロックし、残る2台へ移る。


このときの3機（右から左）がクセモノ。ロックしにくい！

この3機、非常に逃がしやすいので気をつけること。
このあとミサイルが飛んでくることを忘れないこと。



またさらに3台。その上を右から左へ3機！

広くなったところで下から6機が上昇！

上空に輸送機1機。ハッチが開くまで待つ。

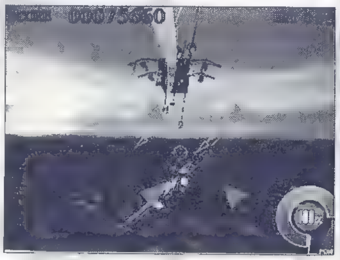
落下する6台を撃つ中、下から4機が上昇！

丘の上に3台戦車。横に広がっているぞ！

正面やや左に4機。ブラ[illegible]ついている！

角張った建物の後ろにボーナスの砲台あり！

右側戦車3台、左上に1機。バルカンに注意。



輸送機が1機。戦車を投下するまで待たないといけない。

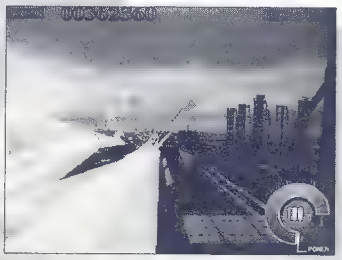
少しひらけたところへ出ると下から3機ずつ計6機が上昇してくる。これをロック。

すると上空に箱のような飛行物体が出現する。いつものクセですぐロックしにいってしまうが、これはすぐにせず、後部のハッチが開くまで待ち、6台の戦車が投下されるまでロックを待つ。そうしないと戦車がKILL数に入らず、100%にならないからだ。

そのロックに合わせて、下から2機ずつ左右に計4機が上昇してくる。これらが撃ってくるミサイルに注意し、この4機もロックしにいく。

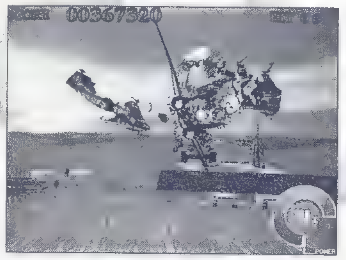
この後すぐ丘の上の戦車をロック！意外に左右に離れているので逃がしやすいぞ。

四角形ぽい建物の後ろにあるボーナス砲台を壊し、次に出現する戦車、戦闘機をロックしていく。



工場地帯で正面に6機。戦車に比べると数段楽に墜とせる！

左右後ろから3機ヘリが出現！あせらずにこれをロックしていき、次に出現する6機編隊をロックしにいく。



ドーンとヘリが3機。画面中いっぱい状態！でも大丈夫！

この直後、ドーンと大型ヘリ、超大型ヘリが出現！ビックリしがちだが、狙いはつけやすいので、しっかり。そして速くロックし、次の小型のヘリ2機を待ち、速攻でロックしにいく。

残るはボス1台だ！

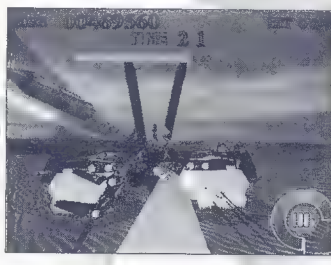
エリア6 砂漠ステージボス「クレイモア」

砂漠ステージのボスは「クレイモア」だ。

地上をつっ走る系のボスは、キャニオンステージにも存在したが、やはり砂漠用もしっかり開発されていた。これがまた速いこと速いこと！



両側の砲台と、アームの関節部をどんどんロックしていく。



後方の詰めは両側の急所。もう撃ち込むしか！時間に注意！

左右方向に長い形をしたこのボス、中央部にアームを2本持ち、両サイドに砲台、そしてミサイルランチャーを装備するという力の入れよう。

当然、この武装をフルに使って倒しにくる。デモをキャンセルするとアームを動かしてくることがあるので注意。

最初に狙うところは、両サイドの砲台（上部にのっている）と、アームだ。

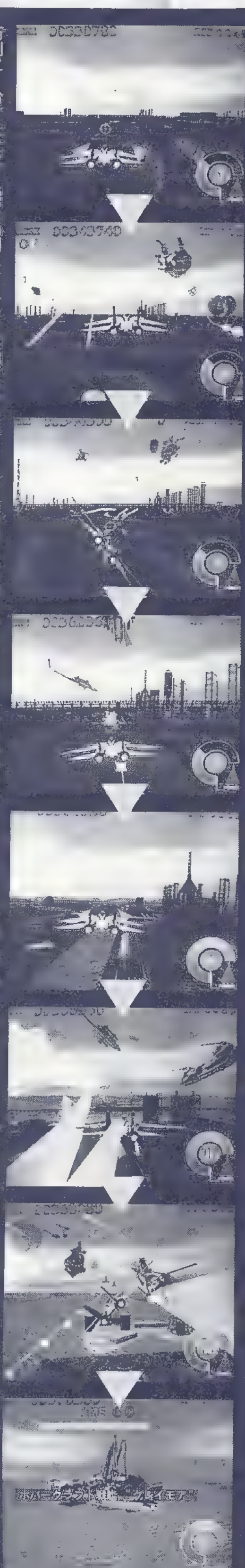
砲台は、左右に攻撃をよけながらロックしにいき、アームは、その左右への通過時にまず上、関節部を先にロックし、壊した後根元をロックしにいく。

できるだけ速く左右に動き、どんどんロックしていかないと時間が足らなくなる。

これが壊せたら両サイドの下側、急所をバリバリと撃ち込んでダメージを与えよう。

意外にこれ、時間がかかるので注意したいところだ。





右側に2台、左上に4機。速攻でロックだ！

両側よりヘリ、右側から巨大ヘリだ！

正面下に戦車が1台。速攻で撃破！

すぐ両側よりヘリ計3機。しっかりロック。

ちょっと間があって正面に6機編隊が出現。

大型ヘリ2機、中型1機計3機が出現。

すぐ小型のヘリが2機出現。逃がすな！

そしてボス「クレイモア」へと進む！

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
コミックゲーメスト編集部
ヒーローズアイランド係

住所	〒		
ふりがな 氏名		ペンネーム	
学年 職業		年齢	性別
TEL		ギャルズアイランド3は購入しましたか？	はい いいえ
A)アーケードゲーム中最も好きな男性キャラ			

5月15日消印有効

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル

株式会社 新声社
君こそ GAMEST 行
（5月15日号）

（ふりがな）お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）※
ご住所 〒 □□□-□□ 電話（　　　　）	
※都道府県	
(1)小学（　）年 (2)中学（　）年 (3)高校（　）年 (4)大学（　）年 (5)社会人 (6)その他（　　　）	

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－ 4
藤吉ビル３F

株式会社 新声社
ストリートファイターZERO 2係

（ふりがな）お名前	年齢 （　　）歳 性別 （男・女）
□□□-□□	
※都道府県	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

キリトリ線

※はみ出し情報…何枚もハガキを送ろうと思ったら、まとめて一つの封筒に入れると切手代が安くすむよ。ただし25グラムを超えると料金が変わる（定形の場合）ので、注意してね。それから自分の名前や住所（県名から）は、しっかり記入しておくこと！

B 下記の質問から３つ選んで男性キャラを答えてね。
①彼氏にしたい！②色恋抜きで友達になりたい！③兄になってほしい！④弟にしたい！⑤オヤジにしたい！⑥最も強そう！⑦最も弱そう！⑧身の回りには居てほしくない！⑨服のセンスが良い！⑩イカスぜ！ロボット、メカニック！

[　　]　[　　]
[　　]　[　　]
[　　]　[　　]

C 81ページの質問から１つ選んで答えてね。
①ゲームキャラの謎②こんなセリフでしびれたい♥③誕生日の祝い方④コイツらいい勝負⑤熱いゲームキャラ・ハンマープライス⑥その他、熱い思いを自由にお書きください。

キリトリ線

ストリートファイターZERO2　人気投票

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターを１人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。
好きなキャラ(　　　　　　)嫌いなキャラ(　　　　　　)
理由(それぞれ)

イラスト&文章ネタ大募集！締め切りは4月19日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備考(タイム・残機)	
難易度 機数設定			
ゲームセンター	名前		
	住所	電話	
スコアネーム			
得点効率・稼ぎのポイントなど			

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	印

キリトリ線

ゲーメスト＆ゲーメストワールド共同企画だ！！

大募集！ ヒーローズアイランド



ゲームに登場するたくさんの男性キャラ。彼らの中からNO.１キャラを、みんなの投票で選んでほしい。
ヒーローNO.１を決めるのは君だ！

今まで登場した全てのアーケードゲームの中で、最も好きな男性キャラを書いてガンガン送ってくれ。

みんなの熱い思いをぶつける、こんな投稿も募集中だ。
①ゲームキャラの謎…キャラに関するあらゆる質問にお答えするぞ！
②こんなセリフでしびれたい…大好きなゲームキャラにこう言ってほしい というセリフを募集
③お誕生日の祝い方…好きなキャラの誕生日にこんな事をした！こんなプレゼントをあげたい！という事、聞かせてね。
④コイツらいい勝負…「リョウとリュウの貧乏対決」などなど。勝敗を決めても可。
⑤ゲームキャラ・ハンマープライス…キャラの小物、装身具などで「どうしても欲しい物」を。
⑥イラスト、コスプレ写真なども大募集！

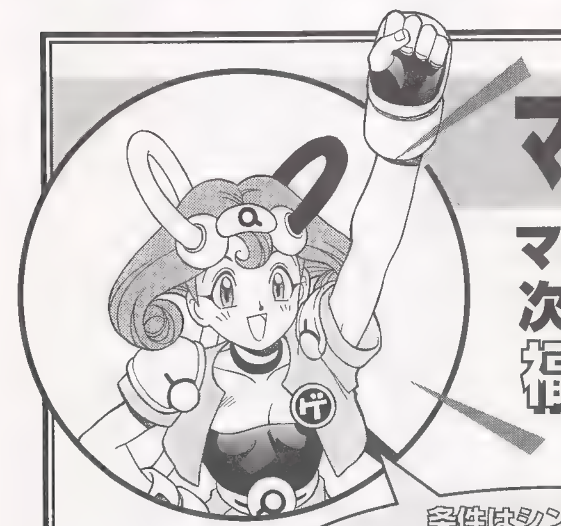
ギャルズ・アイランド４　５月末日発売予定！

あて先

〒１０１東京都千代田区内神田１－１１－４
藤吉ビル　新声社ゲーメストワールド編集部
「ヒーローズアイランド」係

しめきり／　５月１５日消印有効

とじこみハガキか、官製ハガキ、封書で応募してね。



マルゲ屋福岡店店長募集！！

マルゲ屋札幌店オープンへ着々進行中！
次にどうしても出したい店は福岡店！
福岡店店長を急募します！！

条件はシンプルです！
1.ゲームが好きであること
2.人を喜ばせるのが好きであること
3.地元出身者歓迎！

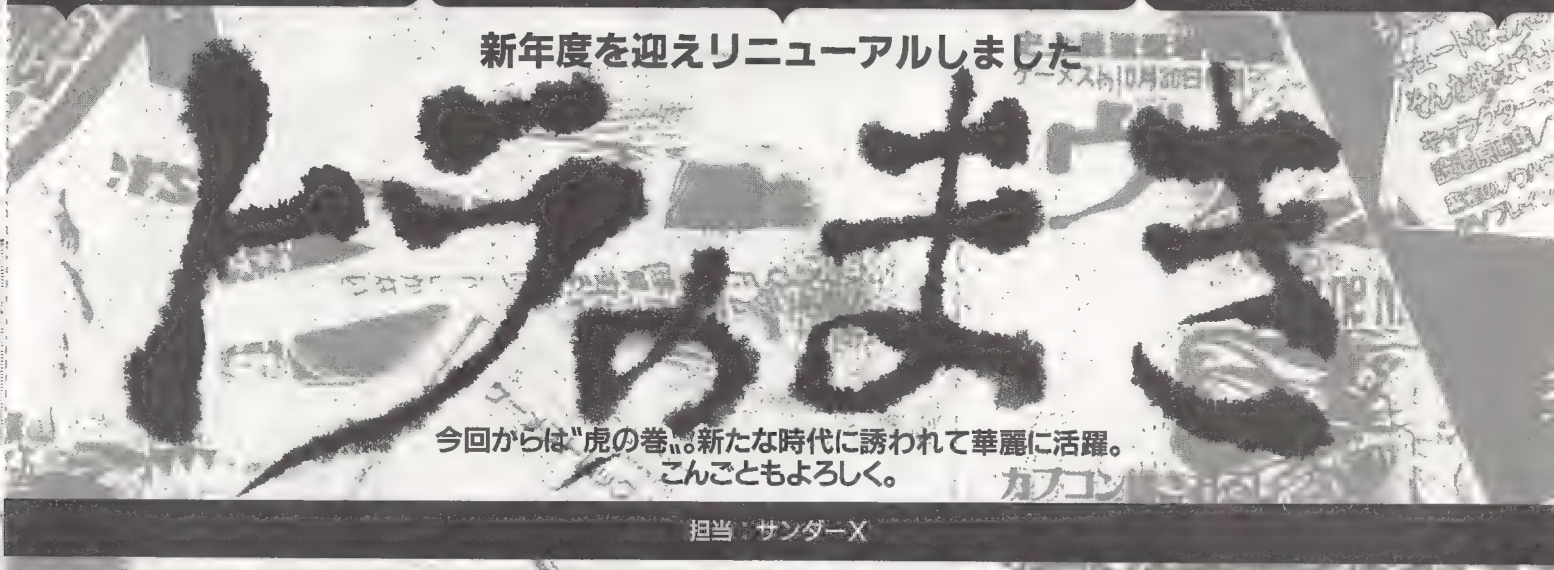
「よし、福岡店を仕切ってやる」
「まかせなさい」と、心が燃えた方、
応募書類を送って下さい！

●応募要項●

＜勤務地＞マルゲ屋福岡店　福岡・天神近く
＜給　与＞25歳支給例　23万5000円
＜応　募＞履歴書（写貼）と詳しい職歴書をお送り下さい。選考の上、面接日をご連絡します。
＊面接は東京本社（神田）で行います。
＊面接時の交通費は全額支給。
＜交　通＞東京本社 ＪＲ神田駅下車、徒歩5分

（株）マルゲ屋
〒101東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル　ＴＥＬ03-3293-9069
担当/都築（つづき）

天下一ゲーマーの店 ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA



新年度を迎えリニューアルしました

トラのまき

今回からは"虎の巻"。新たな時代に誘われて華麗に活躍。
こんごともよろしく。

担当：サンダーX

心機一転 リニューアルしました

4月ということで、ちょっとタイトルを変えてみました。どう？

タイトルは変わったけれども、内容ややってることはたいして変わらないので安心して読んでくれ。

また、このコーナーを担当していたミスターXが、謎の失踪を遂げてしまったので、今回からこの私、サンダーXがこのコーナーの担当をさせてもらうぞ。

私ことサンダーXは虎の穴出身で、ミスターXから免許皆伝の称号をいただいている者である。とりあえず、よろしく。

では、さっそくではあるが、今回のお題に入りたいと思う。

ゲームの身近な攻略法 "小道具"

さて、まずはこの"小道具"について考えてみよう。

ゲームをより楽しくプレイするために、みなさんはどんな小道具を用いているだろうか？

ゲームの攻略本なんかはその最たる例で、こと最近のゲームでは、いろいろな隠しコマンドなどの要素が隠れていて、ゲームを最大限にたのしむタメには、攻略本がないとダメ、なんてことも間々あるくらいだ。

別にこれは悪いことではなく、「ゲームを楽しみたい」という気持ちはみんな同じである。

でも、攻略本だけがゲームを楽しむためのアイテムではない。

今のようにゲームの攻略本がたくさんない時代のゲーマーたちは、ゲームを楽しむために色々な工夫をしている。

主として、そのゲームの攻略法をメモしたり、といったことだが、中にはこんな小道具を利用した面白い例も数多くある。

これはまさしく"生活の知恵"。

ハイパーオリンピック「鉄定規」

ハイパーオリンピックというゲームをご存じだろうか？



ハイパーオリンピック。定規は体力を結構消費した。

このゲームは、3つのボタンで操作するのだが、"走る"ための操作が"ボタンの連打"なのである。

一般的にはまだ連射装置のない時代だったため、プレイヤーは、自分の指で連射しなければならなかった。

そんな中、考え出された連射法が"鉄定規"だったのである。

鉄定規をボタンの上に当て、鉄定規のはじっこを筐体の外側に出す。

そして、軽く手ではじいてやると、かなり速い連射が可能というわけだ。

当時はこの方法が結構流行っていた気がする。かなり速いタイムを出すことができたと記憶しているぞ。

リブルラブルの"10円玉"

これは、テクニック帳かなにかに書いてあったものが全国的に広まったヤツ。

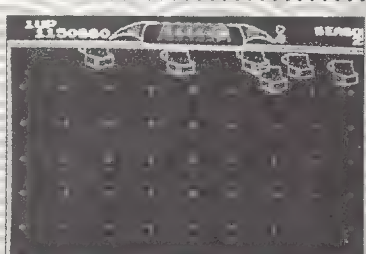
このゲームでは、ゲームのなかのボーナスの宝箱か何かのアイテムの場所が、面の初めにちょこっとだけ表示されるのだ。

この宝物の場所を、忘れないようにメモする役目が、10円玉である。別に10円でなくともかまわないが、ちょうど手持ちのものがそれだったのだろう。

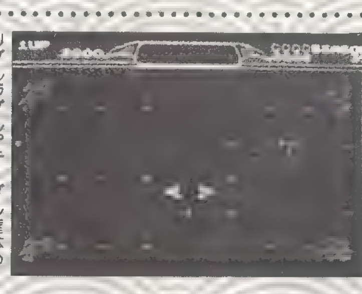
10円玉を、ゲームの画面にそのままダイレクトに置いておくのだ。実に簡単で効果的な攻略法である。

でも、昔はゲームの筐体がテーブル筐体だったから良かったけれど、今のようなアップライト筐体だったらこうはならなかったであろう。

今だったらテープのようなモノで代用できるかな？



宝箱のために10円玉をおいた。



リブルラブル。テーブル筐体ゆえの10円。

SDIの"クレヨン"

さて、これはかなり特殊な例になってしまうが、SDIというゲームで、敵の衛星の出現地点をクレヨンで書いておくというのを、ある人物より聞いた。

このゲームでは、敵が画面の上下左右ありとあらゆる方向から攻めてくるので、それはもう敵の出現地点を覚えていないと話にならなかった。

で、登場したのがクレヨンだったということだろう。



SDI。クレヨンはちょっと反則。

とらのまき

ただし、これは筐体に直に書いてしまうので、本来ならば絶対にやってはいけないことだ。この例はあまり適切ではない。

お店の迷惑にならない程度の小物を使用したい。

最近のゲームではどんなモノが使えるだろうか?

さて、ここまでは過去のゲームでの小道具について見てみた。

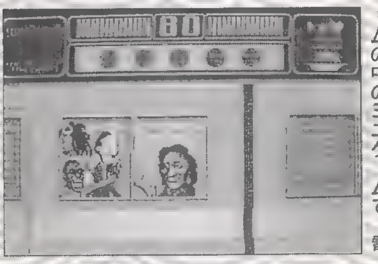
今度は、ここ最近のゲームについて、小道具の使えるゲームはないかどうか見てみることにしよう。

以前よりも色々なゲームが出ているのだから当然小道具の使えそうなゲームがあってもいいはずだ。

最近のゲームで小道具が使えそうなゲームには、とりあえず考えただけでこれらのゲームが考えられた。

イチダントアールで“電卓”

イチダントアールというゲームの中のミニゲームで、電車に乗っている人の数を数えるというゲームがあったのをご存じだろうか?


イチダントアール。電車の中の人を数えるのだ。

このゲームは、電車が速いスピードで通過するので、1人のときはいいが、一度に2人、3人と連続で通過されると、とても数えられたモノではない。

そこで、電卓の出番。

電車の中の、人の数を、出てくる順に電卓でドンドン足していくのだ。

2人の時は“+2”とし、3人の時は“+3”とやっていけば、目で見て暗算するよりかはかなり楽になるハズである。

電卓はちょっと邪道かも知れないが、一応小道具ということで、役にたつことに変わりはない。

パズルボブルで“分度器”

この方法は、私が実際に試した訳ではないので保証はできないが、パズルボブルというゲームで、分度器を使ってゲームをするというもの。

パズルボブルというゲームは、順にボールを打ち出して消していくのだが、うまくするにはボールを正確に打ち出す技術が必要だ。

ボールを正確に打つときの重要なポイントが“角度”である。ちょっとでもズレると終わってしまう危険さえある。

そこで、分度器の登場。

用意するモノは、分度器と定規、セロハンテープ。

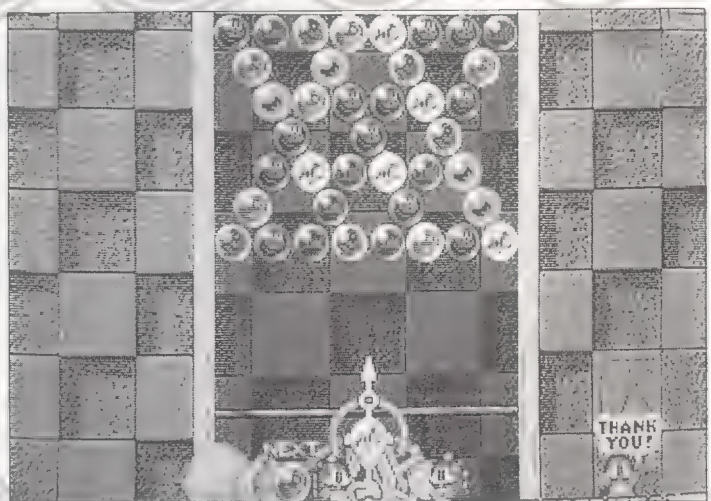
これを画面の端のカベの部分に当てて、反射する角度を調べるのだ。

ボールは打ち出された角度に反射するから、定規で打ち出した角度をなぞって、カベの所で分度器で反射角度をなぞる。

これでもう失敗なくプレイできる?

また、ボールを打つ矢印の所に分度器を当てて、「この角度は端を狙うとき」とかメモっておく方法も考えたが、使えるだろうか?

何にせよ、ここまでするか?ということは言いっこナシだ。



パズルボブル。定規と分度器で角度を測る。

各自いろんなゲームで小道具を使ってみよう

さてさて、ここまでいろんなゲームの小道具を見てきた訳だが、ゲームにはいろんなタイプのゲームがあり、そのゲームごとに、どのようなものが実際のプレイのときに役に立つのか?これは千差万別であることが分かってもらえたと思う。

ポイントは、“そのゲームの特徴に一番合った小道具を用いる”ということ。ゲームの数だけ小道具があるのだ。ちょっと言い過ぎ。

今後ゲームをプレイするときは、どんな小道具が使えるかな?ということを考えてみるのも、ゲームがうまくなるのに少しは役に立つと思うぞ。

ゲームの攻略法は、本に載っているパターンだけではないのだ。自分で考えた小道具や攻略法のほうが、よっぽど価値があると私は思うぞ。

では、せいぜい精進してくれ。

本コーナーへの質問や意見はいつでも受け付けているぞ。それではハガキで送ってくれ。それではまた次回の登場を期待していてほしい。

GAMER'S NETWORK

電話で100人おしゃべり、ゲーム好き、マンガ好き、アニメ好き、みんな大集合!

バンジーネット

パーティールーム　8人で同時に会話ができる

伝言板 01#〜57#　イイタイホウダイ、他友達ボシュウなど!

24時間無料で受付中!!（※ただし通話料はかかります。）

ゲーマーとコスプレイヤーの方はこちら
03-5668-7676
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7666

アニメ・マンガ・同人誌フリークの方はこちら
03-5668-0120
無料伝言板録音専用電話番号03-5668-7677

365日フル稼働(無人です)。※ダイヤルQ²、ツーショットとは関係ありません。

バンジーネット事務局　発信地／東京　TEL.03-5668-7777㈹　〒133　東京都小岩郵便局私書箱26号　バンジーネット事務局

が占領する!!

ヴェルファーレⅡ



～17:00

13：00）

六本木 7-14-22

4500 円

3770-3383）にて好評

カメラの持ち込みは
禁止とさせて頂きます

こう！）

お問合せ：株式会社ブロッコリーコスパ実行委員会 03-5387-6781（月～金 10：00～17：00）

再び六本木をコスプレイヤー

コスパ in

1996年5月5日（祝）12:00

（開場12：00 開演

場　所　ヴェルファーレ　東京都港区

参加費　前売：3500円　　当日

全国のチケットぴあ（03-5237-9999）またはコスパショップ（渋谷03-
発売中。

内　　容　オールジャンル曲のコスプレダンスパーティー。
ノンアルコールでフリードリンク。

参加資格　18才以上の男女

主催　株式会社ブロッコリー　コスパ実行委員会

共催　株式会社コスチュームパラダイス

後援　株式会社セガ・エンタープライゼス（コスプレもそろそろモデル3対応で行
株式会社カプコン
株式会社タキコーポレーション
株式会社タイトー（戦慄の超能力戦で皆さんをお待ちします！）
チャコット株式会社

出展メーカー （敬称略、順不同）

セガ エンタープライゼス

「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」「ソニック スクリーンセーバー（仮称）」「ばくばくアニマル 世界飼育係選手権」「エコー・ザ・ドルフィン」他。

サン電子

「必殺パチンココレクション」「フォトジェニック」を出展。オリジナル壁紙、ポスターを即売。

小学館プロダクション

HEADROOM最新作「結婚〜Marriage〜」のセガサターン版、ビデオ、ビジュアルブック

マイクロキャビン

荒巻義雄原作の大ヒット小説「紺碧の艦隊」のゲーム化第2弾を出展。

日本ファルコム

人気RPG「英雄伝説IV 朱紅い雫」を展示。

コンパイル

「ディスクステーションvol.10」「ぷよぷよ通」等を展示販売。「ぷよまん」の販売。

カクテルソフト

「きゃんきゃんバニー1 PRIMO」を中心とした最新ソフトのデモ展示と通販限定商品の即売。

富士通パレックス

富士通初のオリジナル育成ソフトと「世界の車窓から」のCDを展示。

TGL

新作ソフト「ハーレムブレイド」「妖女乱舞」のデモ展示。「V.G.」のポスター販売。

サイレンス

「宝魔ハンターライム」関連グッズの販売。最新作「EXCITINGみるく」デモディスクの配布。

ファミリーソフト

プレイステーション版「あすか120%」ゲーム大会

日本アドバンステクノロジー

夏発売予定ソフトのデモ、「メタ女」、ポスター無料配布、既発ソフトの即売。

アーカムプロダクツ	アイ・エス・シー	アニメワールドスター	アップルパイ
MSDジャパン	LLパレス	MTS	カメレオンクラブ
コスモメディア	コスパショップ	コンパス	ジャニス
情報企画	セイヨーメール	ソフマップ	ソフトバンク On Hand事業室
ソニア	日本起業家協会	ぷらin堂	ポストホビー
メガストア	メガブレインコンピューター		レイジングカンパニー

他十数社

●事務局イベント●

チャリティーオークション

プリティーキャスト（'96正月映画「美少女戦士セーラームーンSupers」主題歌）のステージ

うめつゆきのり氏（JACOM'96ポスター画）**竹井正樹氏**（卒業・同級生のキャラクターデザイナー）のサイン会

◆ホームページ：URL http://www.aix.or.jp/wl/arkham/jacom/◆



Japan Amusement Computer Software Market
JACOM
ジャコム
新作アミューズメントソフト
展示・即売会始動す!!
画：うめつゆきのり
●JACOM '96
ジャパン アミューズメント
コンピューター ソフトウェア
マーケット
●1996年
4月21日(日)
10:00~16:00
●会　場
池袋サンシャイン
文化会館2F
●入場料
1000円(当日券のみ)
●主　催
株式会社ブロッコリー
「JACOM実行委員会」
●後　援
ソフトバンク株式会社
「On Hand事業室」
株式会社ソフマップ
●協　賛
出展各社
●運営協力
株式会社 ブロックス
株式会社 コスチュームパラダイス
●お問合わせ
株式会社 ブロッコリー
(月~金 10:00~17:00)
TEL 03-5387-6781
●サンシャインシティ地図
ブロッコリー
BROCCOLI

業者向けの価格でマニアの方にも販売しております！1年未満の新中古、特に安い!!

基板から大型機まで…
中古安売王 アップル

¥1,000～¥30,000の基板（一例）

華銀河	ダークシール	ネオジオマザーボード
湾岸戦争（ロム）	ツインビーヤッホー！	ファイナルアーチ（ロム）
がんばれギンくん	バーニングフォース	ななめでまじっく！
スーパーマン	パワードギア（ロム）	ヴァンパイアハンター（ロム）
ガイアポリス	ぷよぷよ	エイリアンVSプレデター（ロム）
サムスピ斬紅郎無双剣	ロックマン	クレイジーコップ
七次元の妖精達	STV用ロム	ネオジオソフト各種

¥31,000以上の基板（一例）

闘神伝2	首領蜂	スーパースラムズ
雷電2	ワンダー3	ベストバウト餓狼伝説
ジャッキーチェン	ストリートファイターザムービー	鉄拳2 Ver.B
ギャルズパニック3	マジカルドロッププラス	マーヴルスーパーヒーローズ
対戦ぱずるだま	プロ麻雀 極S（ロム）	バイパーフェイズ・1
ウルトラ警備隊	ストライカー1945	美少女戦士セーラームーン
エンジェルキッス	アイドル雀士スーチーパイ2	ゲーム天国（ロム）
スーパーワールドスタジアム'95	オセロダービー	ダライアス外伝

プライムゴールEX（新品販売中）・ナムコクラシックVol.2 予約中

●パネル（ボタン・レバー数）指定OKです。
●モニター、縦横簡単に動かせます。



新品ラバー筐体（25インチモニター）
→140,000円（送料・税別）

中古ラバー筐体（25又は26インチ）¥95,000（送料・税別）

●パネル付（ボタン・レバー・筐体のタイプは指定できません。）●木製 ●JAMMA規格
●購入後のお問い合わせはお受けできませんので、初心者の方や組み込み方法のお解りにならない方はご遠慮ください。

とにかくTELだ！

定休日 日曜・祝日

受付 AM9～PM12
時間 PM1～PM6

→ご注文は必ず電話でお願いします。
●中古基板の為、インストラクションカードがついていない商品もございます。
●故障していた場合、届いた日かその翌日までにご連絡下さい。それ以降は受け付けません。
チェックはすぐに行って下さい

→割引券をもらって得しちゃおう！
中古基板3万円以上お買い上げで、基板一枚無料サービスか、1,000円の割引券を一枚差し上げます。お好きな方をお選び下さい。
（基板は当方指定のものとさせていただきます。）

通信販売をご利用ください

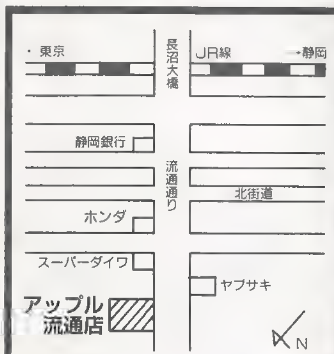
資料ご希望の方は80円切手同封の上アップルGM係まで
※現金送金は、〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内GM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No7007427㈱ママトップ宛
※お急ぎの方は、商品と引換の代引システムをご利用ください。
※大型機カタログあります。¥270切手同封、「大型機カタログ希望」と明記の上下記まで。

〒420 静岡市竜南1-1-54㈱ママトップ内
TEL.054-248-4601㈹
直通（土・日はこちらへ）030-30-73732
FAX.054-248-0384

※在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください。返品・交換は行っておりません。



中古大型機も販売!! 合計1000坪の倉庫にいっぱいあるョ



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀 すごい!!
静岡流通通り店・清水店
静岡駅南店・WIN店
静岡登呂店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時
ゲームコーナーは
年中無休

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　EYE-NET情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。（下記参照）

アイレム
イメージファイト 10K
エアーデュエル 10K
迷宮島・妖獣伝 各5K
アールタイプ 10K
ビジランテ・大工の源さん 各3K
サンダーブラスター 10K
ロードランナーⅠ・Ⅳ 各28K
ロードランナーⅡ・Ⅲ 各18K
スペランカー 12K
スパルタンX 8K

SNK
ネオジオ業務用
MV-1 基板（FM音源）18K
業務用カセット龍虎の拳Ⅱ・サムスピ・ガロウSP・スーパースパイ・WHⅡ・ゴーストパイロット各2K
F, H, ダイナマイト・WHⅡJET・ガンガン行進曲・ガロウⅢ 3パワースパイカー2・ダブルドラゴン・WHパーフェクト 各3K
キングオブファイター94 6K.

カプコン
クイズ三国誌・源氏の野望 各2K
1942 8K
1943 12K
サイドアーム・虎への道 各10K
ストリートファイター 28K
SF-Ⅱ ダッシュ 6K
〃 ターボ 8K
天地を喰らう 38K
キャプテンコマンド 15K
キングofドラゴン 12K
ウイロー 48K
戦場の狼 Ⅱ 15K
エリア 88 48K
ヴァンパイアハンター 特価
エイリアンVSプレデター特価
SF ゼロ 特価
CPⅡ 各種 大特価

TOA PLAN
ゴークス（レバー対応） 3K
ヘルファイア 8K
達人 5K

コナミ
ヘクシオン 5K
バンクショット 3K
新入社員とおる君 10K
ストラテージX 25K
グラディウス（電源H付） 35K
〃 〃 Ⅱ 35K
パロディウスだ 6K
スーパー亀忍者（TMNT） 8K
スクランブル 18K
ファイナライザ・ブーヤン他各8K
サーカスチャーリー 10K
出たなツインビー 10K
ローラーゲームス 5K

ジャレコ
E.D.F. 8K
銀河任侠伝 18K
エクセライザー 10K
セイントドラゴン 10K
64番街 12K
エクセリオン 5K
プラスアルファ 35K

セガ
脱子ちゃん雀荘 H付 10K
フューチャースパイ 12K
時の戦士 10K
ファンタジーゾーン 15K
タイムスキャナー16B 5K
カルテット 2 16A 18K
ザクソン 12K
コラムス 4K
コラムス2・タントアール 各3K
テトリス 5K
オーライル・タフターフ 各5K
シャドーダンサー 8K
テディボーイブルース 38K
青春スキャンダル 25K
ピットフォールⅡ 38K
バーニングライバル 15K
スパイダーマン 15K

タイトー
スペースインベーダーCL 25K
クイックス 純正 18K
ジャングルキング 28K
飛龍の拳 12K
メイズオブフロット 5K
奇々怪界 10K
ガルメデス 3K
タイガーヘリ 5K
べんべろべー 18K
ハレーズコメット 12K
ジョリージョガー 38K
シーファイターポセイドン 28K
ファイティングホーク 3K
功里金団 5K
バブルボブル 35K
スラップファイト 5K
ヒットジアイス 3K
ドクタートッペルの大冒険 5K
マスターオブウエポン 8K
黄金の城 25K
女三四郎 25K
パニックロード 5K
究極タイガー 8K
アラビアンマジック 18K
レイフォース 48K
リングレイジ 10K
モータルコンバット 10K

F-2 マザーボード
プリルラ 48K
メタルブラック 45K
ガンフロンティア 38K
ミズバグ大冒険 10K
キャメルトライ センサー付12K
MJ-12・ダイノレックス各7K
デッドコネクション 6K
ドンドコドン・麻雀クエスト各7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 5K（大基板）

F2-SUB
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト 地球防衛軍 栄光の甲子園 トキメキチャート
ファイナルブロー 各1K

F3-SUB
ダライアス外伝 18K
バブルシンフォニー 5K
クイズシアター 3K
森脇のクイズでヒューヒュー 3K

デコ
空手道 10K
カルノフ 15K
ロボコップ・デスブレイド 各8K
ファイティングファンタジー10K
ダークシール 12K
ワンダープラネット 8K
アクトフェンサー 10K
クルードバスター 8K
タンブルポップ 5K

テクノス
くにお君 6K
ダブルドラゴン 3K
ドッチボール 2K

ニチブツ
アームド エフ 8K
テラクレスタ（FM音源版） 10K
ハイホー・ハイホーⅡ 各1K
五目ならべ（連珠） 5K

UPL
シュトラール 10K
ムスタング 10K
バンダイク 3K
タスクフォースハリアー 5K
ゴモラ 8K
アクロバットミッション 3K
ノバ2001 15K
アトミックロボキット 8K

新品（箱入）
スラップショット 5K
四川省 Ⅱ 7K
くっすんおよよ 7K
連珠倶楽（五目並べ） 7K
プレイガールⅡ 5K
※Ⅰのロムキット 付
アースジョーカー 7K
ロンロン 10K

テクモ
忍者龍剣伝 8K
スーパーピンボールアクショ 8K
シルクワーム 6K
タンクバスターズ 5K
ジェミニウィング 8K
アルゴスの戦士 15K

ナムコ
パックマニア 15K
ロンパーズ 25K
ブレイザー 25K
メルヘンメイズ 28K
妖怪道中記 15K
ワルキューレの伝説 38K
リブルラブル 38K
ギャプラス 28K
ドラゴンバスター 38K
コズモギャングザパズル 5K
ドラゴンセイバー 35K
ニューマンアスレティック 10K
アサルトパネル、+ロム付 58K
ゼビウス 18K
ディグダグ（許諾アタリ製） 8K
ラリーX許諾MIDWAY 15K
ギャラガ 15K
パックマン(小) 10K
パックギャル 12K
ドルアーガの塔 48K
ギャラクシアン(小) PⅢ 10K

ユニバーサル
Mr.Do!vsユニコーン12K
Mr.Do!ワイルドライド15K
ジャンピングジャック 18K

その他
サボテンボンバース 15K
五月雨戦 8K
ウルトラマン・クラックス 各2K
ボラックス 3K
SDガンダム 2K
スパイナルブレイカーズ 2K
ブレイゾン・オーマイガー 各2K
ドンキーコング 38K
〃 〃 Jr. 28K

その他
ファイアーバード(小) 18K
ファニーマウス 10K
魚血寺 一族 8K
レッド UFO 25K
アグレス・サダリ 各5K

一般・業務
シルバーランド 38K
ペラちゃん 28K
パーティ 20K
ボレンチ 28K
Qバート 88K
アップンダウン 68K
スカイアーミー 88K

麻雀　格安在庫多数有り
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ夏物語，個人教授，麻雀フライデー，ビタミンC，大霊界，大予言，ねるとん紳士団，各1K 麻雀学園，七次元の侵略，スーパーリアルP2，各2K トリプルウォーズ，コミック劇場，クラブ90，サーキットの女豹，華の舞，舞妓花 3K
スーチーパイ 8K，スーパー0禁版 15K，SリアルⅢ15K，SリアルⅣ10K，SリアルⅤ20K

[illegible]
ダライアス（3画面）EXT，ロム付 38K
アフターバーナー Ⅱ セガ (a) 15K
ギャラクシーフォースⅡ (a) 25K○
ストライクファイター セガ (a) 35K○
G-LOC セガ (a) 25K○
ウイニングラン91 ナムコ (a) 15K○
ガントレット ナムコ (a) 28K
ギャラクティックストーム 48K○
ナイトストライカー タイトー 48K○
スーパーモナコGP セガ (a) 12K
スーパーハングオン セガ (a) 25K○
ウェック ルマン コナミ (a) 10K
ウォーリアブレード（〃）タイトー10K

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！ 画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご注意下さい。

御注意
○印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要。（+3K）
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

全商品消費税込みですサービスカードで5％～8％の割引

在庫確認は必ずして下さい。　通販の場合は、①現金書留②代引宅配便（ペリカン便）があります。　代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます。送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。　サービスカードの発行は10Kで¥500（1点）　以降 5K増す毎に¥500（1点）が、加算されます
（中古基板に限定、新品、サービス品は別途となります）
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

分割払いも利用できます。

基板高価買取　COMBO AVを御買上の方に、ゲーム基板（JAMMA コネクター）+JAMMAハーネスをサービス（基板の種類は指定できません）

定休日 日曜日（祭日は営業）

★初心者大歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚同封の上、お申込下さい。

SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。

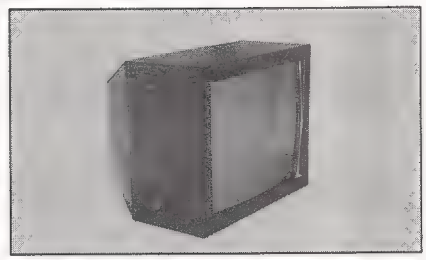
25インチカラーモニター発売中

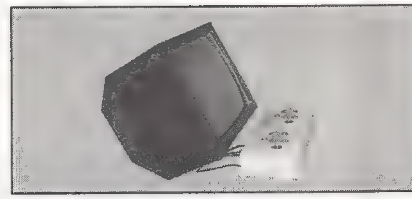
■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇ナナオ製 DUAL25F カラーモニター使用
　※フラットスクエアーブラウン管
◇15KHz 24KHz切り換え可(水平周波数)
◇サイズ(W)580×(H)450×(D)450mm 35kg
◇入力 RGB21PIN,15PIN 2方式
　※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇各種調整が全て外部より可能(15KHz,24KHzの変換も可能)
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇画面の斜め置きが可能(約65度)ゲームマシンの雰囲気が味わえます。

発売記念価格 ¥68,000（税、送料込）
（定価¥88,000 1年完全保証）
特典　M-25モニター＋コンボAV Rタイプ＝85,000円
(JAMMAハーネス、サービス基板付)

―― 分割払いも利用できます。――

M-25モニター	M-25コンボセット
12回払　初回 ¥6,576 以降 ¥6,400×11回	12回払　初回 ¥8,220 以降 ¥8,000×11回





驚異のシンクロ連射

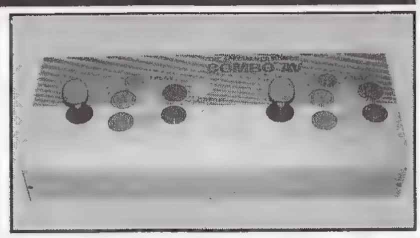
新型 SUPER コンボAV 価格据置

　映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。
　ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

MEMO
SUPERコンボAVは1P・2P間が(レバーの間)カプコン純正のコントロールパネルよりも15mmも広いので、対戦プレイにとてもグット!!

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック(ループレバー、センサー取付可)
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ。TV、ラジカセヘッドフォン接続可，録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像，余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子，VIDEO，RFに対応する高性能ビデオコンバータ使用，ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆タテ、ヨコ画面のコントロール制御の切換
◆1P，2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置，コンティニューがとてもし易くなりました。



※パソコン用モニター(15kHz対応のみ，400ライン専用は不可)も使用できます。
※シンクセパレーター(2,000円増)を使用すればKD862，863等も高画質でゲームがプレイできます。

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●

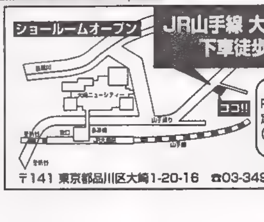
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

満足のいく性能で安心価格全て接続ケーブル付
"コンボAV" ストⅡ仕様(12ボタン)
●Vタイプ(S端子、ビデオ対応)…………¥30,000
●Rタイプ(RGB15又は21ピン対応)…¥28,000
●VRタイプ(上記両方対応)……………¥33,000

ショールームオープン

JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日　日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28
資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです
	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます 時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます
	3年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲームアーティスト養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です

3D & モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です (2、3年コース)

※単科コースについては土曜日曜週一回コースも設定されています。
単科コースの期間設定は基本的に6ヶ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。
詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

［初心者コース］

- ■プログラミングの経験の無い方向け
  Aコース
- ■BASICをマスターした方向け
  Bコース
- ■プログラミングの経験の無い方向け
  Cコース

［経験者コース］

- ■BASICゲームプログラミングコース
- ■C言語ゲームプログラミングコース
- ■アセンブラゲームプログラミングコース
- ■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

- ■サウンドコンポーザーコース
- ■サウンドドライバー作成コース

1 2 3 4
Edit



1996年4月生入学願書受付中！

◆真実の勝利◆





当学院卒業生第1号、高橋君、佐々木君です。
ゲームデザイナー養成講座全日制1年コース本年3月卒業です。
卒業後、直ちに就職活動開始1週間後、
ゲーム会社に応募(1社目)一発合格しました。現在勤務中。

たった1年でもゲーム会社に就職させることができる当学院のすごさが伝説化しつつあります。

大手ゲーム会社、就職希望者の為の ◆スペシャル版◆ ゲームデザイナー養成講座！

- ●全日制2年コース　月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- ●開講日　1997年4月入学
- ●この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- ●応募願書受付　本年4月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信慢々の講座です。
早い者勝ち！ 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

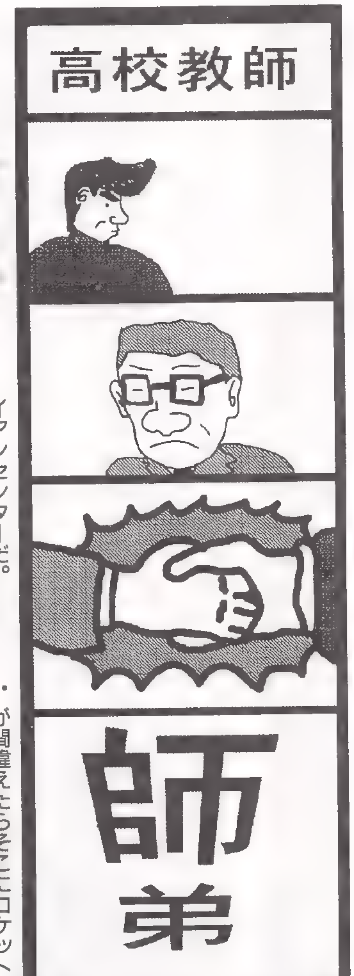
天使万歳ふたたび

第45回

文・四コマ 佐竹雅昭

みんなは「お笑いウルトラクイズ」を知っているかな？あの特撮顔負けの火薬バリバリのカゲキなクイズ番組のこと。我らが王子ももちろん参加している。

歴戦の勇士、我らが王子の活躍をかならずチェックしよう。



お笑いウルトラクイズ

先日、熱海に行った。

それは、単なる温泉旅行ではなく、最も苛酷なクイズを実行しに行ったのだ。

その名も「史上最強ビートたけしのお笑いウルトラクイズ」である。

過去、私は3回ほど参加したことがある。

初めてのときは熱海で格闘技クイズに出た。

このときは出題者側で、私の足の裏に書いている文字を読ませないように、解答者を痛めつける役だった。

もちろん、立ち向かってくるお笑い芸人どもをやっつけた。しかし、リングサイドに設けられた粘着シートの犠牲者であったダチョウ倶楽部に挑発されて、私は粘着地獄に落ちてしまった。

もう散々だった。これがまた取れないのである。

いくら石鹸で洗い流しても落ちないのだ。改めてこのクイズの恐ろしさを身をもって知った。

2回目は福島県の常磐ハワイアンセンターだ。

ここでは人力車に乗り、たけしさんに駄洒落を言うだけではなく、乗っている人力車の速度が、20㎞以下になったら大爆発してしまう。

引っ張るのはダチョウ倶楽部。少し不安だ。

やはり私の予感は当たった。しっかりと大爆発を起こして私は闇に消えた。

3回目の参加は沖縄。

今までにない最高のクイズに参加した。

それは飛んでいるヘリコプターの上から走っているトレーラーの上に飛び移るのだ。

これは見事に成功した。

ちなみにこのとき答えた解答は「金星」だった。

そして今回、再び熱海にやって来て参加したクイズはこれだ−人間ベットクイズ。

このクイズは3名の解答者の誰かの後ろに立ち、解答者が間違えたらそこにロケットが飛んでくるというものだ。

私は熱海のかなり年配の芸者さんの後ろに立った。

問題は「初めて熱海に新婚旅行に来たのは誰?」だった。

芸者さんが答えた。

「小柳ルミ子夫妻」

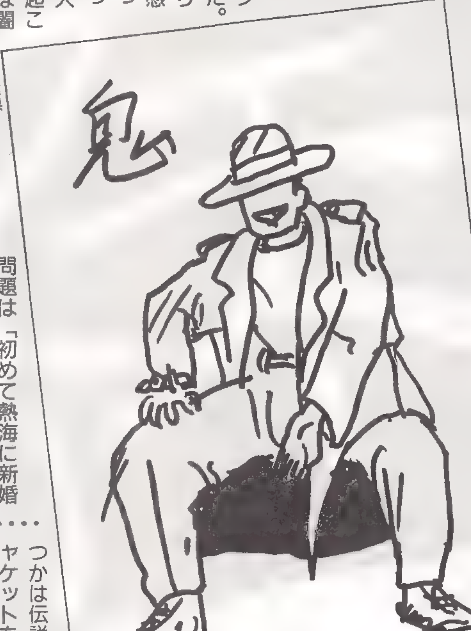
答えは坂本竜馬だ。

私のもとに凄いスピードでミサイルが撃ち込まれた。

大爆発と共に私は命を削りながらこのクイズに参加してきたのだが、まだまだ懲りていない。

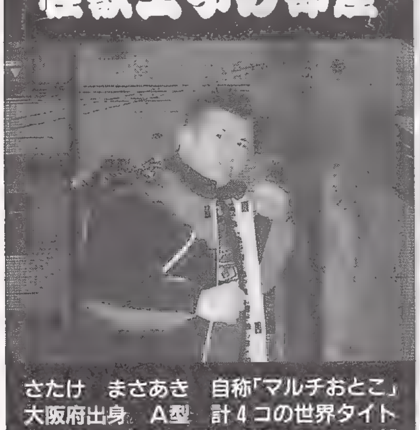
命続く限り参加してやるのだ。

そしていつかは伝説の唐獅子模様のジャケットを手に入れてやるのだ。



千葉県 オランダくん

怪獣王子の部屋



さたけ まさあき 自称「マルチおとこ」大阪府出身 A型 計4コの世界タイトルを保持。レギュラー「天才たけしの超元気が出るTV」、ラジオTBS系「暁の黒エビ団」など

ポエム

雪

一面雪
ほかは何もない
それでも心は
温まる
見慣れない風景
都会に住む者に
とって
それは贅沢

byさたやん

お便り募集中!! 天使万歳では我等が王子を応援する便りを募集。宛先は新声社(天)係。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

第8回ゲーム懸賞論文 第2席

「筐体No.6339のひとり言」

小崎 治さん（栃木県・44歳）

私はゲーム機…J社製で1990年に生まれた、筐体No.6339…現在私は、栃木県は真岡市の『好文堂書店・芸夢コミューズメント』という、書店が兼業しているシングルロケの一角に鎮座している。私がこの店にやってきたのは、1992年の6月だった。仲間のNo.6273と一緒で、その時体内に入っていた基板は「ストIIダッシュ」だった。

あの頃、先客として店内にあったのは、SNKのMVS筐体が2台（なんと、外板に木材の部分があった！）だけだった。それもおととし、新しい筐体と交代した。私と一緒にやってきた6273も、去年の春交代した。奴は今、風の便りでは茨城県のとあるスーパーのゲームコーナーで、元気に働いているとか…。

この店で、今では私が一番ベテランの筐体となってしまった。ここで私の仲間を紹介しよう。No.0042…「X-MEN」が入っている。店長は、この台はそろそろ新作に替わればいいなあと思っているようだ。この間も、巡回してきた当店の担当に「鉄拳2」入りませんか?…と打診していたようだが、難しいようだ。

「ウチの営業所に何枚基板が来るかですよね。大きい所優先ですし…」

「でも、前の担当の…さんの時は『バーチャファイター』持ってきてくれたよ」

「努力してみます」

自分のところで基板を購入しているわけではないから、あまり強くは言えない。ここはひたすら〝お願い〟するだけである。もっとも担当にしても、自分の受け持ち店の売上げが、良いにこしたことはないから。できることなら人気ソフトは入れたい。だが、数に限りがあるとなると、どこへ回すか～担当さんの悩みも深いようだ。

続いてNo.6326…私の隣にいる奴で、「対戦ぱずるだま」が入っている。少し前のソフトだが、格闘もの主流のラインナップの中で、このジャンルも結構根強いファンがいるので、意外と大健闘している。

「格闘もの以外でもイイ線いく場合があるんだなあ～」と店長も今さらながらラインナップの妙を実感しているようだ。

そして「バーチャファイター」…94年の超ビッグヒット作も、さすがに近ごろは、夏休みの店内混雑の中でも空いていることが多い。このごろ後ろ姿がどことなく寂しげな奴である。

壁ぎわに並んでいるのは、SNKのMVS筐体チーム…今年の夏は、「キング・オブ・ファイターズ'95」が大当たりだった。

最後に紹介するのは、年が明けてやってきた新入り…「バーチャファイター2」～こいつにはビックリした。入荷した最初の1カ月で、私がかつて「ストIIダッシュ」で樹立した1台あたりの月間インカム記録を、あっさりと更新してしまった。

そして私には今「ストZERO」がはいっている。ここに来て3年…いろんなゲームが私を通過していった。「ストIIダッシュターボ」「スーパーストII」「スパIIX」「ヴァンパイア」…どうもこの店での私の役割は、もっぱらカプコンの格闘ゲーム専用台のようである。

スイッチがはいる。ウィーンというかすかな音と共に、ディスプレイが明るくなり、私の今日の仕事がはじまる。

今年の夏も去年に続いて猛暑だった。ただ去年との大きな違いは「店にクーラーがはいった」ということだ！去年の暑さにはとにかくマイッタ…。1日お客様たちの熱戦が続くと、私の体はスゴク熱くなっている。冷房なしの店内は35度の炎熱地獄だった。よくもまあ常連さんたちから「俺たちは、快適な環境でゲームをする権利があるぞ!!」と、暴動を起こされなかったものだ…。あの猛暑には店長もマイッタようで、「エアコンを入れます！」と公約して、それを実現させた。去年は「暑いけどあそこにオモシロイゲームあっから、しゃあねえから行くか…」という決死的覚悟（大げさな…）で来店する雰囲気だったのが一転、お客様方の反応は「好文堂ガンガン冷えてるから、ゲームやりに行くべ」というものになった。常連さんたちにとっても「今年は天国ですね」と大歓迎された。やはり公約は実行するものだ。私にとっても空調設備の導入は助かった。閉店後もヒンヤリとした店内は、熱くなった体を休めるにはちょうどいい…。駄菓子屋さんの店先に置かれているような仲間たちは、今年も大変な思いだったろう。それに比べて、私たちは極楽…屋外で汗ダクの仲間たちに申しわけないくらいだ。クーラー効果は、店・お客様・私たち筐体それぞれにとって大いにプラスとなった。「来年は、日頃のご愛顧に感謝して、〝カキ氷サービス・デー〟でもやるか…」と店長は話しているけど、それって〝公約〟かな?

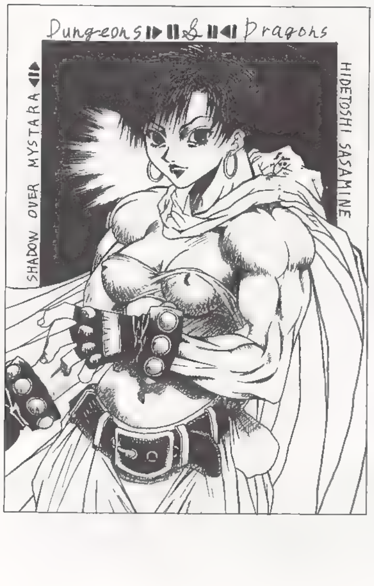
この店は常連さんが多く、本業の本屋のほうのお客も野郎ばかりで、女性の比率は極めて低い。この点では華やかさには欠ける。もっとも、高校生・中学生・独身社会人の集団がワーッと店内にいては、女性としては入りにくいだろう。ここで長年店内を見ているとお客様の〝生態〟もいろいろで実に飽きない。

一人言をブツブツ言いながらゲームをしていたり、風のように現れて「両替を」以外は一言も口をきかないで「VF2」で〝9段〟を出して、また静かに去っていく男性あり、興奮のあまり台を叩いてしまう学生あり（これには困る…。いくら金属製とはいえ、こっちも超合金製ではないのだから）、新ゲームが入荷すると、店内で一番早くクリアすることを生きがいとしている高校生や、ゲーム雑誌にもまだ掲載されていない〝隠れキャラ出現パターン〟を書いて持ってくる謎のお兄さん（どうやって発見するんだ?）etc。カッコ良かったのは、もう帰国してしまったが、英会話学校の講師をしていた黒人のお兄さん…ヘッドフォン・ステレオを聴きながら「バーチャファイター」をプレイしているところは、まさに〝絵になる〟姿だった。

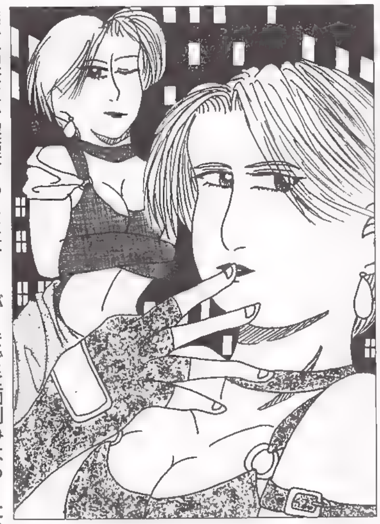
ゲームコーナー開設から4年…お客との交流もいろいろできてくるようだ。受験生が結果を報告に来たり、夕立で傘を貸してあげると、お礼の品物を添えて返却に来たり、「関西へ旅行してきたんで」と、お土産を持ってきてくれたり…という具合だ。

栃木県名物の「雷さま」が鳴り始めると、店内は落ち着かなくなる。店長・お客様双方ともに停電が怖いのだ。そして、ついになったぞ停電ー…ノーミス・ノーダメージで、これからボス戦を迎えたお客の心痛、いかばかりか…。そして店長はキーの束を片手に、サービス・スイッチを押して回るハメ（それも「停電お見舞い」と称して、1クレジット余計に）となる。形勢不利なお客にとっては「もうけた!」と思う一瞬だろう（内心停電を期待している常連も、結構多いようだ）。

私の見るところ、ここのお客のマナーは良いと思う。店



（千葉県 笹峰ひでとし君）



（福岡県　うえるうえるりっちさん）

内で高校生が喫煙することはないし（社会人のお客も外で一服してから店内に入ってゲームをしているし）、SNK営業担当のHさんによると、「この店のレバーやボタンの傷み具合は同じインカムで他店の半分以下」～とのことである。それだけお客の操作が乱暴でないということで、これは我々筐体にとってもありがたいことだ。ゲーセンではケリ入れられてボコボコになっている実例もあるというから、この点でもここにいる私たちは幸せかもしれない。

　さて、仲間の話をし、お客について語ってきたが、まだ店長の話をしていなかった。ここの3代目のオーナーで本屋の業界歴は22年。店のキャッチコピーはスゴイー「創業80年…若者の「学び」と「遊び」をサポートする知的アミューズメント空間の創造をめざして…」～大きく出たが、築30年のボロ店舗で（90年代半ばという時代にクーラー入れたのを自慢しているくらいなんだから）「アミューズメント空間」もないもんだ…と思うが、学習参考書の品揃えは地域一番で、コミック・お菓子・ゲーム関連書そしてゲームというラインナップを見ると、確かに「学ぶ」から「遊ぶ」までを面倒みよう…というストアコンセプトはわかる気がする。ゲーム業界歴のほうはまだ5年目だが、コーナー展開規模の兼業のゲーム屋～のためか「これで飯を食っていくんだ！」という悲愴感（？）はなく、私の見るところ、少々商売っ気に欠けるな。クレーンで盛り上がっている小学生がひんぱんにレジに両替にやってくると「そんなにお金使って大丈夫？」とマジで心配するし、午後の7時を過ぎると空き台の電源はどんどん落としていくし、「もっと売り上げ伸ばせばいいのに」と思うこともしばしば。

　日曜日の午後。小中高校生でいっぱいの店内で、本業の書籍・雑誌のコーナーがガラガラで、ゲームコーナーはギャラリーも含めて黒山状態…これをレジに立って実に複雑な顔で眺めている店長の姿は、なんべん見ても飽きないですよ。店の中央に近い場所に置かれているので、店長の一人言もよく聞こえてくる。「20年前はこんな店になるとは夢にも思わなかった…決してゲームを低い位置において言っているんでなくて、若者の活字離れの広がりと、ゲーム抜きの生活が考えられない多くの若い世代の存在。ほかの業界へ流れる支出を少しでもこちらに取り込もうと、防衛的な意味合いも含めて展開してみたけど…ひさし貸して母屋取られる～の感じだな…」

　シャッターが降りる。店長が、ディスプレイを拭きにやってきた。「6339よ、今日も一日お疲れさん。ベテランのおまえには、長くこの店にいてもらいたいよ。明日もガンバッてインカムあげてくれよ」。店長には見えないが、私も基板のICを小さく光らせて、これに応える。私も、いつまでこの店にいられるかはわからないが、ご期待に応えてガンバリますよ。さあて、一眠りするとしよう。今夜はどんな夢を見ようか。まだ誰も見たことのないスゴイ格闘ゲームの夢でも…。

講評

　すっかりこのコーナーの常連となった小崎さん。今回も例の自ら店長を務める本屋を題材としております。

　これまでと大きく違うのは、筐体を主役とし、この筐体から見た視点で書かれている点。店内の様子、お客さんの様子、ゲームの事情などが実に興味深く描かれており、楽しく読ませていただきました。

　ただ、ここまできてしまうと、もう「論文」というよりは「小説」というノリですね。来年はぜひとも新しいネタのものを読みたいです。（松井）

最新ゲーム情報が満載の
月刊コインジャーナルは
おいらの強～い味方。

たとえば
●基板、筐体が欲しいキミは…
「中古機情報」で、お買い得機をみつけよう!

●新製品やインカム情報が気になるキミは…
「ニューマシンインフォメーション」や、「ロケーション別業況」を読もう。

ほしい人は、現金書留に￥1,650（送料込）を入れて送ってネ!



株式会社コインジャーナル
〒530　大阪市北区東天満2-10-19　マークベストビル4F　TEL 06-354-9891

通販で本を買う人へ★

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手を2枚入れて「〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　(株)新声社ゲーメスト編集部『DOHJIN誌通販申込マニュアル』係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN's CORNER

選評：APAPA

今回は代金が郵便振替の本があります。郵便局の振替窓口に行き、振替用紙を貰って代金を振り込みましょう。

分からないことは、郵便局の人に素直に尋ねるのが一番。一部、本局以外の局では、振替や為替の取り扱いなどは、早い時間で終わってしまうので注意が必要です。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、年齢、性別、電話番号を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、5月30日発売号締め切りは4月20日、6月15日発売号締め切りは5月4日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考時に不利になります。

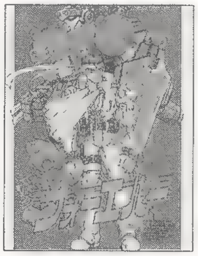
①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④どの号に掲載を希望するか。（例「7月15日発売号までに」）
⑥通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑦本のセールスポイントなど、読者への簡単なメッセージ。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

愛はフォーエバー



Dog・House発行、B5判60頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋240円切手にて。

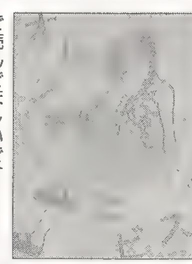
「世界中のボッツFanよ集えー　ジンが多めでシェイドも出てるぞー！」

シェイドの悲劇を、ジンVSシェイドで描いた漫画&小説がメイン。シリアス寄り。しかしデビロットもいるぞ。（〒359　埼玉県所沢市南住吉4-13-102　杉山方㋘係）

オレンジ・エビス

くりすます・いぶ発行、B5判32頁オフ。400円の無記名小為替＋190円切手で。

「バーチャ2のプレイ日記。ファン同士のおしゃべり感覚で読んでほしいです」



バーチャに関する実録ネタを、4コマで。登場人物は、バーチャキャラにしてあり、バーチャプレイヤーなら楽しめる。絵の実力もなかなか。（〒610-11　京都市西京区大原野西境谷町2丁目9-12-404　岩田育子）

餓狼なんです



XXY発行、B5判32頁リソグラフ。400円の無記名小為替＋60円切手にて。

「一応ストーリー仕立ての4コマ本です、ギース復活とアンディ衝撃の真実とは!?」

ギース、アンディ中心の4コマ本、技術的にはまだまだ力不足だが、愛は伝わる。（〒154　東京都世田谷区世田谷1-10-26　井上方　水無月ゆな）

SERPENT WAVE

TETRACTYS発行、A5判164頁オフ。1140円を、郵便振替口座00730-4-24521　戸沢幸子へ振り込み。

「漫画、小説、ギャグ、シリアスが半々の一冊です」

草薙の血と能力と心を巡って繰り広げられる愛憎劇小説がメイン。紅丸の視点から、京を描く。オリジナル色が強く、読みごたえがある。（〒921　石川県金沢市米泉町1-18-203　中田方　戸沢幸子）

STREET FIGHTER ZERO CHALLENGERS

サークル「趣味なんです」発行、A5判212頁オフ、表紙2色。1100円の無記名小為替にて。

「合言葉は『目指せリアルな格闘物！』です」

リュウ、ケンそれぞれの道程と闘い、そして二人の邂逅をZEROの旅で描く長編小説、レベルは高い。一冊完結。（〒192　東京都八王子市元本郷町3-6-19　菊地智子）

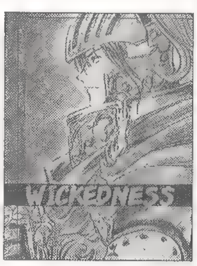
侍魂異聞　蒼き雷光闇の龍　浄化昇天編

輝月魔術師団発行、A5判132頁オフ、表紙2色。800円の無記名小為替＋240円切手にて。

「公式設定とは違う結末へとむかっていく、忍者コンビ中心の小説本です」

真蔵、ガルフォード、半蔵、天草、そしてアンブロジア。悲劇の中を駆け抜ける人間を描いた長編小説の完結編。（〒512　三重県四日市市松原町5-36　サンパーク松原B-201　佐藤文子）

WICKEDNESS



極悪カンパニー発行、A5判84頁オフ、表紙カラー。700円の無記名小為替＋240円切手にて。

「WIZARDRYのシリアス本です、いつもギャグを描いているのでてれくさいですが、読んでください」

WIZⅡとⅢのシリアスマンガ、ややぎこちなさがあるが、話を描いているのがいい。（〒258　神奈川県足柄上郡開成町延沢575　渋谷和恵）

K・K 2

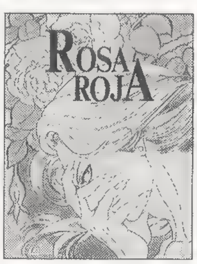


asexual発行、A5判52頁オフ、表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手で。

「紅×京＋庵の三角関係本です。さっぱり明るくHに」

肉体関係アリの紅×京。表紙の絵柄で選んでOK、18禁。（〒001　北海道札幌市北区新川1条4-4-30-7　小松小夜）

ROSA ROJA



LARVA発行、A5判36頁オフ、表紙カラー。500円の無記名小為替＋190円切手にて。

「セクシーなバルログが好きだという女性に。一応18禁」

ベガ×バルログ。最後にもラーシーンのためがあると、ストーリー性が出そう。18禁。（〒166　東京都杉並区高円寺北3-1-8　メゾン藤田2F-D　加藤増美）

TOP&BOTTOM③



PIN&TED発行、B5判36頁オフ、表紙&巻頭カラー。700円の無記名小為替＋80円切手×3枚にて。

「格ゲー女の子のちょっとH本です。花と液体がテーマ。今回はリムルルちゃんのカラーピンナップ付きです」

クララ×アニーなど。読みではないが、かわいくて綺麗でちょっとHな本。16禁指定。（〒807-11　福岡県北九州市八幡西区千代1丁目11-12　古野由香）

あのこ可愛やアイヌ娘



妖月館発行、B5判40頁オフ、表紙2色。800円の無記名小為替にて。

「ナコルルメインですが、リムルルも少々あります」

覇×ナコ、ガル×ナコなど、もっと量を描いて精進しましょう。18歳未満は購入禁止。（〒355　埼玉県東松山市材木町9-3　下　篤史）

伝言板

●ハガキ掲載希望の人は右頁の投稿規定も熟読してください。ミュージックテープ・フィギュアなどの販売広告については、著作権の関係上、掲載できない場合があります。[illegible]小さすぎる字で[illegible]
●掲載されたサークル[illegible]、1ヶ月以上も[illegible]がない場合、郵便事故なども考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。



会員様大募集！
→ゲームサークル「GRAN·MooN」を新設しました。投コウ制のサークルで月1回会報を送ります。会費は1ヶ月 180円です。
80円切手同封でおたより下さい。案内書を送ります。
〒808 福岡県 北九州市若松区 東小石町 2-3-401
前田 玲子 まで。



英雄いまにし個人サークル・冬のボーナス。
超兄貴ビンセン。
B5·2種 10枚入・オフ・ミラーコートシール(B6)封筒3枚入
全て金刷り。ヤな仕上り。
100円分カワセと190円分切手、アテナカード同封でマッスル。
〒478 愛知県 知多市 寺本台 1-6-3
香川 幸代(いまにし)



会員サマ大募集!!
ゲーム（主に、ヴァンパイアハンター KOF'95）が中心ですが、まんがアニメ オリジナルもOK!! のようずサークル「NEON DIA」では、常時会員サマを募集中!!
主な活動は、月1回の会報発行。Goods作りも予定していますミ
興味をもたれた方は、80円切手&アテ名シールを同封の上、
〒399-07 長野県塩尻市塩尻町 1333
笠原 a N.D
までご連絡を♥
おまちしていますミ



急募
サークル"電動森永"では、現在ライターさんを急募してます。ゲーム その他のキャラを使って18禁まんががかける人。ぜひカをかして下さい。
イラスト、カット等同封の上で
〒510 三重県 四日市郵便局 私書箱119号
高士恭一点
ご連絡下さい。
(不採用もあり得ます。)
自信のある人 特に求ム!!
80円切手不要。



ゲームONLY会員制サークル「SWEET·HURRICANE」では常時会員様募集しております。2ヶ月半に1回オフの会報を発行する等 活動しております。会費は1期400円ですが興味を持った方は80円切手同封で下記まで
おまちしております。by和都風太郎
〒411 静岡県三島市光ヶ丘2-22、4-103 城山佐和子



CMボ集♥
◎CM本つくります(ジャンルはアーケードで♥)

たて(cm)	よこ(cm)	
10.8	15	00えん
22	15	200えん

他 色々サイズあります。
くわしくは80円切手貼付返信用封筒同封のうえ、下記までよろしくね♡
ミニレター同封でも可。
〒345 埼玉県 南埼玉郡 宮代町 中央2-18-4 エステートピア島村101
西田 奈々子(個人封筒可)

CM本参加者様募集
※GAME only · B5 · オフ · 20P↑

スペース(原一)		
B8	300円	
B7	600円	
B6	1200円	
B5	2400円	

めぎり 8月末も





会員様募集中
ゲーム中心よろずサークル「ケツァールを持つ蛇」では会員様を募集しています
興味を持たれた方は 80円切手を同封して 下記住所まで、初心者もマニアも大歓迎
〒247 神奈川県横浜市 栄区小菅ヶ谷三丁目 20-23
小田桐 陽子



会員SAMA大ボ集っ!! ゲーム中心ヨ…クル
会員制サークル「G-BOX」です 会員様を大ボ集してマっ すこしでも興味をもたれた方！年齢性別問いません!
80円切手同封で
〒569 大阪府高槻市 辻子3丁目14-3
上田ミケ苗マデ。



会員様 募集中です
当ゲームオンリーサークル「げーむっく」では、只今会員様を募集しています。格ゲー、パズゲー、ジャンルは問いません
とにかくゲームが大好きな、あるいは同人誌つくってみたいぞって方、
80円切手と宛名シール同封で下記まで
〒465 愛知県 名古屋市 名東区 青船 3-709
大平 祐未

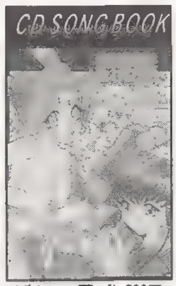
誌上通販コーナー 最新同人誌



ぱるぷんて／1,200円
ナコ×シャルのサムスピネタ。エヴァも有り



青芝ポアキック／1,200円
モリガン他、ヴァンプの美少女キャラのHが満載!

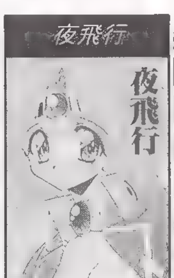


げんこつ団／1,200円
天地無用ファン必見!一冊丸ごと天地エロパロです。

最新同人誌を誌上通販！



釣りキチ同盟／2,400円
百六十頁の豪華版で、エヴァ他人気ジャンル満載。



阿修羅屋／700円
「リューナイト」Hパロ。画力は見事の一言。

同人誌の購入方法
通販は通販価格×本の冊数＋600円分の無記名小為替とタイトル、冊数、宛名シールを下記の「HB倶楽部事務局G」宛てに送ってください。
※発送は宅急便をもって行わせていただくため、送料は何冊であっても600円となります。

同人誌・同人ソフト通販の最高峰!!

●HB三つのヒミツ●

1:便利な会員制
会員制で、継続した同人アイテム情報を提供！ 会員数は、すでに2500人！

2:会誌が凄い！
月一回発行の会誌「HBPRESS」には最新の同人アイテムが満載！

3:特典もあるぞ！
イベント購入代行、作家さんからのプレゼントなど、オイシイ特典がいっぱい！



▶会員には、こんな情報誌が送られる。いつも最新情報が満載だぞ！

五月中旬にSHOPも!?
なんと、現在、新宿で同人アイテムの専門店が開くという計画が。通販だけでなく、店頭でアイテムが買える日も近い！期待して待て！

入会方法

入会金不要。年会費3800円分（会報［HBPRESS］12回分の代金が含まれております）の無記名郵便小為替と、80円切手を貼った宛名記入済み返信用封筒、そして住所・氏名・電話番号等を記載したシートを同封して右記の住所までお送り下さい。

<主要取り扱いサークル>
阿修羅屋、サークル「TRAP」、などの他、全300サークル以上。

同人アイテムのネットワーク
HB倶楽部
<お申し込み・お問い合わせ>
〒162東京都新宿区富久町1-5
ナイトスピリッツビル2F
「HB倶楽部事務局G」まで

東京ガリバー通信

第36回

今月の東京ガリバー通信は、新しくリニューアルオープンされた東京ガリバーの様子をリポートしていくぞ。題して「帰ってきた東京ガリバー」だ！

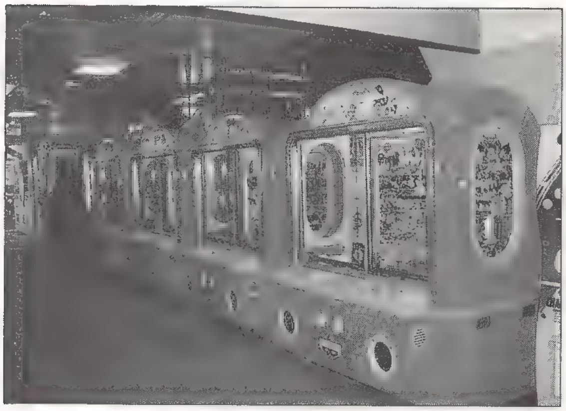
祝！東京ガリバーリニューアルオープン

さて、早速リポートに移ろう。まず、新しくなった東京ガリバーがどう変わったかというと、今までは3フロアあったお店が2フロアになったことだろう。「なんだせまくなったんじゃん」なって思った君は甘い一たしかにフロア数は少なくなったかもしれないが、その分お店の内容は盛りだくさん！より楽しいゲームセンターに生まれ変わったんだぞ一 フロア構成のほうはというと、1階はコンビニキャッチャーなどのいわゆる「クレーンゲーム」の王国。「さすが日本一のクレーンハウスだ一」と思わずうなってしまう充実ぶりだ。他にカードダスなども大量に設置されているぞ一

2階はビデオゲームやメダルゲームなどのフロアだ。レーシングゲームなどの大型筐体ものはもちろん、50インチの巨大プロジェクター管体も多数設置。大量に50インチプロジェクターが並んでいる様子は圧巻だぞ。

メダルゲームも種類が豊富で、大人のデートスポットに最適。メダルゲームで遊んだ後、脇に設置されている各種相性診断、占いなどのゲームをやれば、もう彼女は完全ときめき状態になることまちがいなし。

このように、ニュー東京ガリバーは子供から大人まで誰でも楽しめるすばらしい所なのだ。だまされたと思って今度の休日にでも、一度東京ガリバーへ足を運んでみるっていうのはどう？きっと君を満足させてくれるにちがいないぞ。



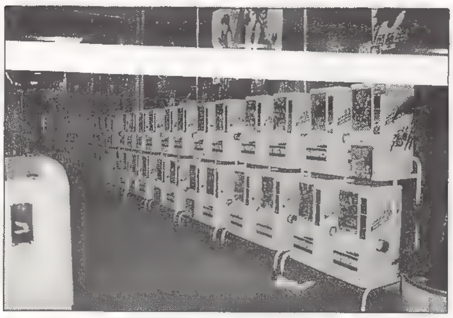
コンビニキャッチャーがこんなに。



ここが新生東京ガリバーだ！



さすが日本一のクレーンハウスだ。



カードダスも半端じゃない。



ここでちょっとひと休み。

告知!!

旧東京ガリバーでも毎回好評を博していた東京ガリバーイラストグランプリを、リニューアルオープン第一回として行っちゃうぞ一リニューアルオープン後の記念すべき第一回目のテーマは「ゲームキャラVSアニメキャラ」だ。

とはいっても、セーラームーンと春麗が戦っているイラスト（笑）とかじゃあなくて、ゲームキャラとアニメキャラ両方のイラストを募集しちゃうというもの。入賞した人には豪華賞品が用意されているというので、こりゃあもうイヤでも気合いが入っちゃうよね。応募締め切りは4月28日までなのでまだまだ間に合うはず。

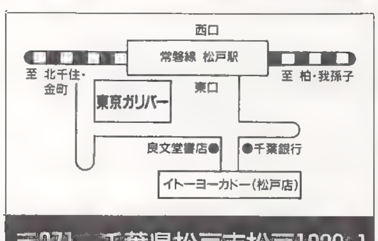
応募作品は、全部5月3日より店頭にてかざられるので、みんな豪華賞品めざしてどしどし応募してね。たくさんの応募を待ってるよ一！



大きいと迫力がちがうね。



大型筐体物もこんなにひろびろ。



〒271 千葉県松戸市松戸1230-1
アミューズメントパーク
東京ガリバー



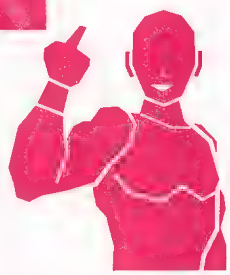
心の診断はいかが？



メダルゲームコーナーもいい感じ。

ゲーメスト アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM



ウス！年度が変わってから一発目のアイランドだ！みんなは好調なスタートを切ったかな?! 私は先程ゲ屋のUFOキャッチャーで散々散財したあげく如月さんグッズゲットに失敗したあげくガッカリしてうなだれてキャッチャーのガラスに頭をぶつけたあげくマジドロ2の3時間対戦でグッタリという好スタートを切ったぞ！
みんなもがんばれ。（神田のマッハ野郎・渕健）

今月のいっぱつ

心の旅(わらい) カルトゲーを求めて

★私は普通のゲーマーとして生きてきたつもりであった。しかし、一冊の本の特集記事が、私を「非日常」へと誘う。

「アーケーダー」ムックには「モンド基板ベスト7」というコーナーがあった。ここには俗に言う奇妙ゲーの基板の紹介が書かれていた。常人ならばたいして気にせず読み忘れるところだが、私はこれの中の一つ、「トリオ・ザ・パンチ」というタイトルに非常にひかれた。

理由はわからない。しかし、気づいた時には私はこれを探す旅（都内限定）にでかけた。今にして思えば、この時から私の「日常」は崩れ去った。

私が記憶する中で、最も奇妙だったゲームと言えば「プリルラ」だろう。タイトーが出したとは信じられぬ、我々とは全く別次元の敵、理解の範疇を越えた背景が強く心に残る。これはNo.134のコンスポでアイランド担当者も注目している。これを越すインパクトのゲームがあるのか。

突然、私の視界に「モータルコンバットⅡ」が入って来た。いまやメジャー（渕…メ、メジャーなのか？）で新鮮さはないが、これも日本人の感性には奇妙ゲーとして認められているのではないか。とりあえず300円ほどつぎ込んだ後、新宿へ。

そこで「ずんずん教の野望」を見つけた。後10年早く出ていれば、表社会の歴史に残ったかもしれない。自機の地蔵に敬意をはらいつつ旅立つ。

私の目に、また地蔵が入った。私は飛びついた。…言わずともお解りになるだろう…アレだ。裏メスト大賞受賞作（編注。93年度受賞・大江戸ファイト／カネコ）として少し名前を高めておいてやるか。

この日はほかに「ブロックカーニバル」「富士山バスター」「がんばれギンくん」「ピストル大名」などをやった。

…旅が成功したかどうかはわからない。旅の最大の目的である「トリパン」をまだ見つけていないからだ。しかし、私はおそらく宿命的に、それこそインディジョーンズのようにそれを探し続けるだろう。

あなたの街のゲーセンの、人気ゲーム筐体のウラ、もしくはゲーセンの奥のアルカノイドのとなりに、このような奇妙ゲーはないだろうか？退屈な「日常」から抜け出すきっかけがほしいのなら、君も奇妙ゲーを捜し出し、プレイしてみることだ。こ・わ・が・ら・ず・に…。

最後に、デコとカネコに敬意を表し、筆を置く。
（東京都　あづまの甲斐次君Ⓐ）

☆まあ目的のゲームは別にするとしてだな、やっぱりゲーム探訪の旅はゲーマーには心踊るイベントではないだろうか。都会のゲーセンとかはメジャーからマイナー揃ってて、わりかし全てのゲームをプレイできるけど、地方の方なんかは目当てのゲームを見つけ出すなんてのは一苦労だもん。

全国共通レゲーマップなんてのも作りたいけど、ゲーセンに置いてあるゲームってのは流動的でまさに「季節物」だからなあ。難しいぜ。

君もアイランドのイラストや文章、レゲーの魂なんかで興味を持ったゲームがあったなら、日常の壁を破って探訪の旅に出てみてはどうか？



⬆（京都府　村田真吾君①）
☆失った日々の価値は…価値は価値は…。

ちょいと告知

大々的に展開している（予定の）10周年記念特集だが、アイランドでも『チミとゲームの10周年』をテーマにした作品を募集しておる。

10周年を感じさせるモノなら、文章でもイラストでも何でもオッケー。どうせなら昔はよかったと浸るだけでなく、今後の飛躍へとつながるような作品を募集しちゃうぞ。

優秀作品には…そうさな、昔懐しの『秘生写真』でも贈呈させて戴くかの。

がぶりよりゲーマー人生



ワビサビッく アイランド

昔、教習所にトレーチャーなるシミュレーション機があった。当時はすごいと思ったけど、今となってはリッジの前に色あせて見えることだろう…。

今度バイク免許制度改正にあたって、バイク用のシミュレーション機が導入されるという。が、ニュースで見たその映像は…サイバーサイクルズ、マンクスを見なれた今となっては「ショボイ」の一言で片付けられるようなシロモノであった。

日進月歩のこの世界、もっとほかにもやりようがあったと思うけど…。でも風が出てスピード体感できるというのには驚いた。とりあえず一度はプレイ（違うって…）してみたいです。大型とろうかな…。（秋田県　大野政俊君Ⓒ）

☆私も免許欲しいんだけどな。シミュレーターだけ好成績で実戦は全然ダメだったりして。空自とかはスゲエシミュレーションマッスィーン使ってお

るってえ話だが…エアーコンバットだったらちょっとヤ。

すみません。意見というか質問なんですけど、ゲーメスト編集部に入るにはどーすれば良いのでしょうか?ほかの雑誌みたく募集はしていないみたいですし。

一体キャサ夫さんとかアディトシさんとかはどーやって編集部に入ったんでしょうか?ゲーメスト編集部に入りたい人は結構いると思うのですが、自分自身としてはそういうチャンスを与えてもらいたいです。

（福岡県　丸山勝弘君Ⓓ）

☆本誌に時々『募集!』って出てる時はあるけど、最近はスカウトとか紹介とかが多いかな?昔は面接、採用ってのがパターンだったな。

とりあえず『募集広告』を見逃さないようにして、ゲームの腕、そして文章力（私が言うかね〜）を磨いておくといいかもね。

なお、お尋ねのあったキャサ夫は「紹介」、アディトシは「募集」から面接を行い、採用に至ったように記憶しとるんだが…。2人ともそれ以前に何をしておったやら。

骸牙はガイガーなだけにパイロットはチェルノブかと思っていた。ガガガ…。

（北海道　水口真一君Ⓔ）

☆次回作はスカルファングの逆襲。題してガイガーカウンターだったり♥

ごめんな。

うちの横に、建築中の家があり、その働いている人が昼休みに交わしてた話。

男1「なあ、あのライデン（おそらくバーチャロン）強いなぁー」

男2「あーあれ、あの頭に笠被ったやつね」

男1「何言ってんだおまえ。あれはモータルだろ」

男2「じゃそのライデンって何?シューティング?」

終

（岐阜県　ゼロ2でアンドレ出ないの?君Ⓕ）

☆さりげなく漫談みてえ。に。

チミもインチキストロンガー

皆さん、突然ですが、私すごいんです。何が凄いかというとズバリ!静電気なんです。

特にこの時期は無茶苦茶すげーんで困っています。

皆さんもゲーセンで一度や二度は経験があるでしょう。でもオレのはそんなモノじゃないんです。コインを投入する時、ピリッ!

「う〜んエクスタシー」

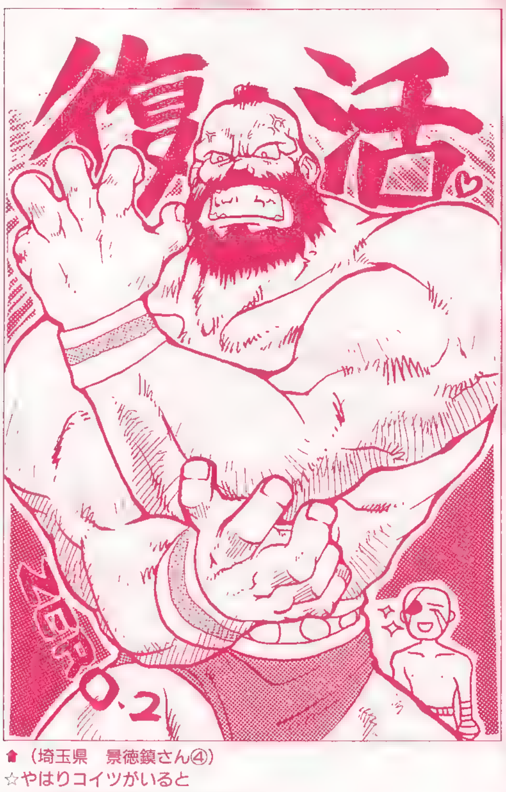
コンパネに触れる。

「お〜ゥモアエクスタシー」

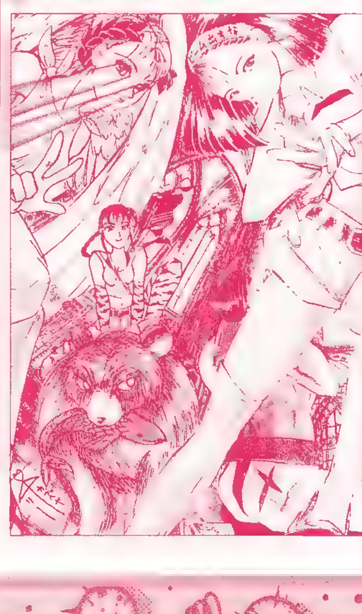
ってな具合です。もう気分はブランカか紅丸かシルバーサムライかラスプーチンか…。

いつの日かゲーセンで感電

ストZERO2の略は
『ゼッツー』!
無茶苦茶かっこえーやん。
（富山県　だいすけ君Ⓑ）
☆…そーか?



⬆（埼玉県　景徳鎮さん④）
☆やはりコイツがいると
吸いの恐怖で身がひきしまるぜえ!



⬅（大阪府　バレッタ西中島君&L.acへびは・ねいびさん③）
☆なぜ聖堂の中にクマとか関取とかビームとか?こだわるねえ。



⬆（愛知県　高田武緒君②）
☆憐と、清櫃を望む。

死するんじゃないかと不安な日々を送っています。
この間コインを投入した瞬間に電撃を食らい不覚にも「うおぅあ!」と奇声を発し、店員さん及び客人に白い目で見られ、ハズい思いをしちゃった。エヘヘ。
でもバーチャロンするときだけはビリッとくるとバーチャロイドとシンクロしたみたいで良し。使用機種はライデン。
でも本当に困っています。誰か良い案があったら教えてください。
（群馬県　エレキング＝ふくろう君⑤）
☆最近じゃあ、やっぱり静電気っつったらバーチャロンかね。バチッって言ったら、脇にいる人は「オッ、いい音させてるね!」とフォローすんのがイキでオツでファッションだ。
話は戻るがやっぱり静電気は心臓に悪そうだよね。筐体に触れる前に服のソデなんかでこすっておくってのが一応の安定策と言われるが…。何かいい対処法がある方は、こっそりアイランド宛まで。

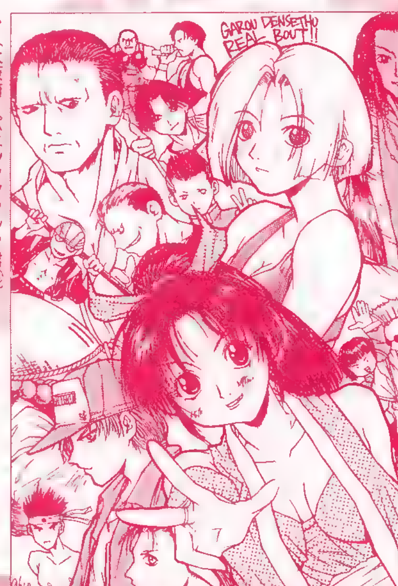


➡（千葉県　石坂司さん⑤）
☆誰も望まない魂、そして誰も望まないこの力。

玄人礼讃の巻

2ヶ月あった春休みも終わりか…。
毎日12時間寝て、4～5時間バイト。それからゲーセン、家でゲーム。納得いかん。
もっといろんなことをするはずだったのに!。時間を有効に活用したかった。
（愛知県　HISATOMI君Ⓤ）
☆これはこれで有効活用だとは思うが（そーか?）。まぁゲーム三昧もいいけど、やっぱり生活にアクセント付けるためにいろいろやってみるとよいかもしれんよ。

最近のゲームセンターにくる女の子はすごく大胆だと思う。脱ぎマージャンなのに対戦平気で入って来るし、D&D入ってもいいですかと声かけられるし。
一番びっくりしたのが、ときめき対戦ぱずるだま、隣に座られて入られた時。しかもみんなうまい。
（神奈川県　おれ様君Ⓧ）
☆ゲーメスト創刊当初と比べても、女の子の躍進はめざましいモノがあるよね。これからもガンガン対戦に乱入して、野郎共にカツを入れちゃって下さい。



➡（大阪府　パニックアタック君⑥）
☆これでギースも見納めだあ。ナンマンダブ。

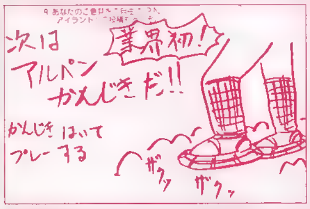
ゴォー! つっこみ三昧

☞先日大学入試の帰りに７軒のゲーセンをハシゴしました。これはゲーマーレベルが高いほうでしょうか。
（千葉県・追い込みISO君①）
↑私の経験から言わせてもらうと、かなりいい感じだ。君が希望の春を迎えられたことと信じているぜ。

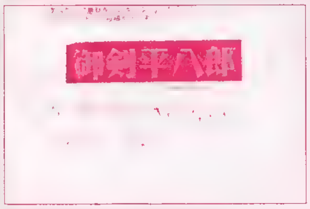
☞弟が言うには「コナミってあのゲームから変わった」。
社内で何があったのか調べてください。
（愛知県　竹の２番君Ⓙ）
↑あのゲームって　ひょっとしてつるりん君のコトかイ?違うな。ベタベタやんけ。

☞脱衣マージャンをプレイしている所を上司に見られた。見合いをセッティングされた。
（京都府　市川よしお君Ⓚ）
↑悲しいやらほほえましいやら明日は我が身やらでちいとばかし複雑な感じ。

☞VFキッズに対抗して、鉄拳じじいズ発売希望。
（神奈川県　いくまさんⓁ）
↑ライバル（?）同士、何でも対局にすればいいってモンじゃないぞ。でも見たい気はするな。ただでさえ濃ゆい鉄拳がさらにディープになると思うと、あうあう。

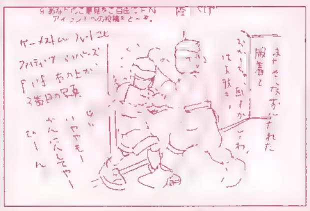


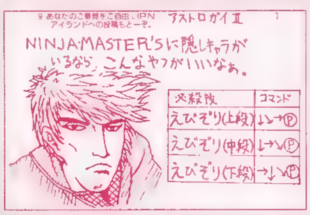
⬆南国育ちのアナタに。⑦



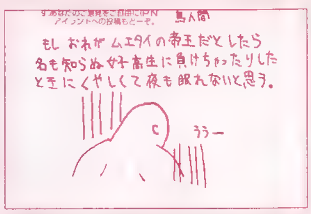
⬆ぐおふあっッツ!⑧


⬆こだわるねぇ。⑨


⬆いや、ホントにそんな感じ。⑩



⬆あのADKのことだ。信じて待とうぜ。⑪



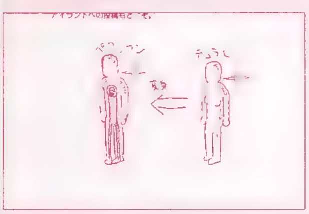
⬆実力社会って恐い。⑫

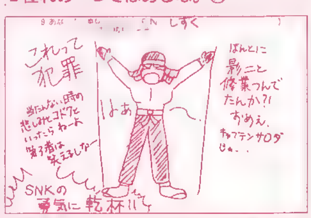


⬆プロ?⑬



⬆憧れの一つではあるな。⑭


⬆ちゃうて…。⑮



⬆忍者ですよニ・ン・ジ・ャ♥⑯

燃えよ青春!!



十周年でチミも知るカプコンの嵐

★「我がルーツはカプコン（※1）にあり！」と思った。

そもそも俺様ちゃんがゲーセンに行き始めたきっかけは「戦場の狼（※2）」がやりたかったからにほかならない。俺様ちゃんはこのゲームで開眼したね。

「ゲーセンに来ればカプコンの凄えゲームが遊べるのか！もうファミコン（※3）なんてできねぇ！」ってさ。

それからは盆も正月もゲーセンに通うようになったんだけど、ほかにもいろんなカプコンゲームに出会ったよ。ソンソン、1942なんてもう夢中になって遊んだ。ガンスモークは筐体からVGM録音（※4）もしたよ。ゲームオーバー音にカタストロフィーを感じたね。

魔界村、セクションZ、戦いの挽歌なんてのは、現在のカプコンゲーム（※5）からは想像もつかないぐらいダークでハードなゲームだったよ。みんなはそれを「暗い」「ムズイ」と敬遠してたけど、俺様ちゃんは違ったね。そんなカプコンの硬派な姿勢を「誇り高き精神」として、何か崇高なもののように受け取っていたんだ。

そしてサイドアーム（※6）が出てきたんだけど、ここでまたカプコンに衝撃を受けたよ。

「なんてカッコいいゲームなんだ！しかも決してゲーマーに媚びてない！」

このゲームも結構やり込んだけど、最終面の手前あたりで挫折しちゃった。やっぱりゲームを愛する情熱と腕前は別モノだったんだ。ちなみに次に出た必殺無頼拳、トップシークレット（※7）はやり込む前に消えちゃった。

そして名作中の名作1943！当時はミニタリーが好きだったので実名の兵器（※8）には感動したよ。VGMもドラマチックだったし、ゲーム自体も熱かった。

でも個人的に「俺様ちゃんのカプコン像」はこの1943で終わったんだ。次に登場したCPシステム（※9）のゲームは、グラフィックこそ凄いものの、なんか派手派手お祭り的で、ゲームというよりアニメに近いような感覚だったんだ。もう昔みたいな暗さ、ゲーム全体に漂う厭世思想、硝煙の匂い、鉄の音はなくなっていたよ。

それからファイナルファイト、ストII（※10）が登場して、カプコンは格闘一色になった。たまにシューティング（※11）も出すけどもう昔みたいなひときわ異彩を放つ存在感はなくなっていたんだ。

断っておくけど、別に格闘を出すのをやめてシューティングを出せって言っているわけじゃない、昔みたいに暗くてムズいゲームを出せって言っているわけじゃないよ。…ただ単に懐古趣味なんだ。自分は格闘ゲームはやらない（※12）から…。

格闘ゲーム一色になっていても、自分は声を大にして言いたい。「我がルーツはカプコンにあり！」ってね。やっぱり俺様ちゃんはカプコンが大好きで、カプコンゲームと共に青春を歩んだんだ！

（※1）ゲームメーカー。1979年に会社創立。「カプセル・コンピューター」の意」

（※2）ライフルを持った主人公が、敵本陣に向かってひたすら突き進むゲーム。

（※3）ファミリーコンピューター。任天堂の家庭用ゲーム機。

（※4）当時VGMのCDなど発売されてなく、みんな筐体から直接録音していた。

（※5）対戦格闘ゲームが主流。明るく楽しくキャラもカッチョいい。

（※6）ロボが主人公の縦横スクロールシューティングゲーム。2Pとの合体も可能。

（※7）ワイヤーを使って進む一風変わったアクションゲーム。

（※8）ファミコン版では、なぜか三国志の武将名であった。

（※9）カプコンのシステム基板。「ロストワールド」「大魔界村」

（※10）言わずと知れた超有名作。現在の対戦格闘ブームを作り上げた。

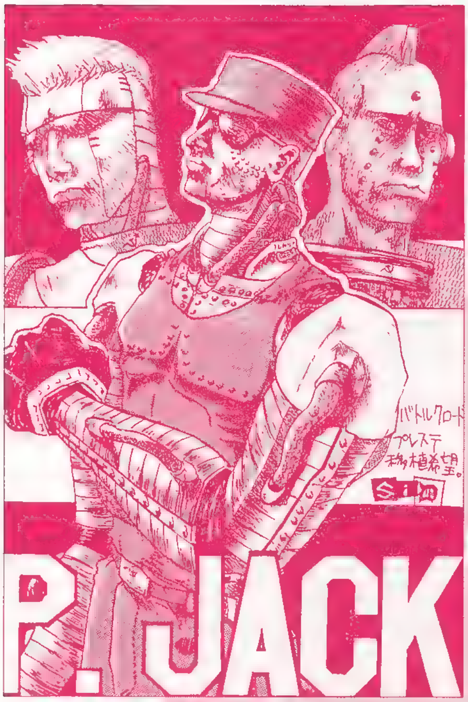
（※11）バース、19XXなど、現在その数は極端に少ない。

（※12）すんません。バーチャだけはやります。

（三重県　ターザム鈴木君Ⓝ）

☆初心者に優しい注釈付きとは気が回るのー。

そーいや創刊十年ってのは、カプコンゲームの歴史にも重なるなあ。確かにカプコンゲームが与えてくれたモノは多かったと思う、今日この頃なんだよね（人にもよるか）。さらに10年後、君の好きなメーカーはどーなってるかな？興味あるでしょ。

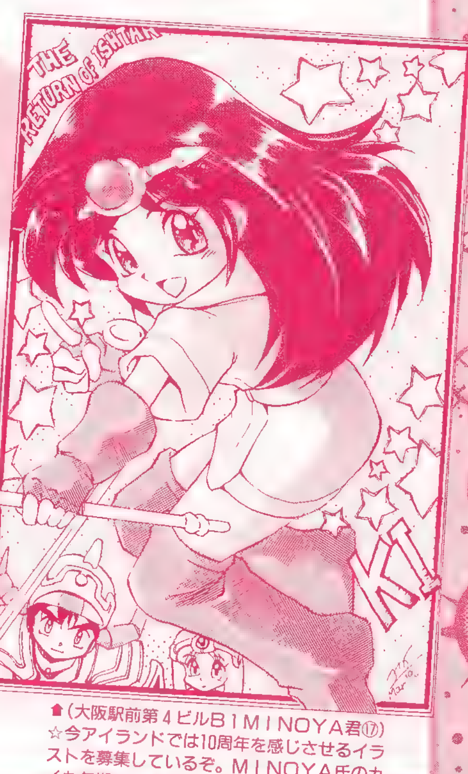


⬆（滋賀県　シド君⑱）
☆ジャックは人間になれたのだろーか？　やはりアーケードで決着つけてほしかった。

うわー、会社にコンピュータが入ることになってしまった。7年間逃げ続けていたけど、今回ばかりはムリだぁ。

毎週ゲーセン行ってるって？それとこれとは違う！どっちにしてもコンピュータに勝ったことはないんだー。

（大阪府　剣ロードさんⓂ）



⬆（大阪駅前第4ビルB1MINOYA君⑰）
☆今アイランドでは10周年を感じさせるイラストを募集しているぞ。MINOYA氏のカイも年期入ってきたのー。

こちらこだわり派



もしも、映画の影響で「モータルコンバット・ザ・ムービー」が出たら…全然変わんねェ！

（埼玉県　白いシャツ着たシャイなキミ君⓪）

今回はレビュー特集こだわり派

今、D&Dがすごく面白い。アーケードゲームでここまでRPG風味なものができるとは！（驚）

魔法を使うのが難しいですが、やはり本当に戦闘中に魔法を使うというのは危険なことなのでしょう。でも最高に面白い。

ただ、今問題になっているのは、私は1人プレイヤー専門だということです。原因は近くに一緒にゲームをする友人がいない（泣）のと、横スクロールアクションをやる気のある友人が少ない（嘆）ということです。

たよりになる仲間と早くパーティプレイしてみたいです。乱入してみようかな。

職業が6つに増えて、どれで冒険するか迷っています。今の所、全キャラでプレイしてみて、ドワーフ、シーフ、マジックユーザーで3面ボス（？）のサソリまでが最高です。

このゲーム、前作はちょっとしかやっていなかったので、攻略は詳しくわかりやすくお願いします。

（福岡県　前田高志君Ⓟ）

☆勿論1人用でも面白いんだが、やっぱりパーティプレイで盛り上がってこそのRPGだろうな。友人を洗脳してメンバーに仕立てあげるしかなかろう。

先日、D&D（新作）をプレイしていたら、隣にいた見知らぬ男子2人がいきなり参戦してきた。

あっけにとられていると、今度はどこぞの子供が参戦。あっと言う間に4人パーティのできあがり。

他人とのパーティプレイはいつになく熱かった。

（福島県　JNC沙咲君Ⓠ）

☆これよコレ！言葉はなくとも心は1つ（本当か？）、見知らぬアナタも今日から仲間だ！これが家庭用にはないゲーセンの醍醐味。

自己中心的になりがちな対戦台の根底にも、相手を倒すだけではなく『これも他人との協力プレイなんだ』という意識がほしいモンやね。

カッコイイV.Rが沢山あるVIRTURL ON．だが、男の機体と言ったらズバリ"バイパーⅡ"だろう。

何故だと？フッ、ライデンやドルガスのような装甲にたよるV.Rなど外道ッ！テムジンなどはあまりにオーソドックスすぎるッ！アファームドなどは男の血をメチャクチャアツくし、熱をあげさせてくれるナイスガイ（？）だが、まだまだ青いぜ。

やはり装甲がないにも等しいバイパーⅡを駆り、ナパームやミサイルを紙一重でかわし、そして勝利を得ることこそ男の闘いであるッ。

そして今日もライデンやらフェイ・イェンやらにボテクリ回される私…フッ…今日はこれぐらいにしといてやるぜ。待っていろ、いずれキサマらオレの足元に踏み砕いてやる。

そう、実戦ならミサイル一発直撃したくらいで「ハイ、サヨナラよ」なわけだから、もっとも真実に基づいているのはバイパーⅡなのだ。（㊞…妙に説得力あるな…）

さあ、みんなもこぞって紙より装甲のウスいバイパーⅡでクリアしてみようではないか！その快挙を成し遂げたとき、キミはきっと光ってるぜ！ちなみに私は未だできまへん。

『最近はテムジンあたりにのりかえよーかと思う今日このごろ…』なんて思うキミ！努力と根性と経済力で、バイパーⅡをキワめよーではないか！

（岩手県　武倉影也君Ⓡ）

☆あのゼロ戦を越えたと言われる装甲の薄さ─バーチャコップのバーチャ拳銃でも撃ち抜けるような貧弱、貧弱ゥなガタイのバイパーⅡだが、なぜか愛用者は多い。

かく言う私も最初はバイパー"キリングハリケーン"Ⅱを一瞬だけ名乗っていたのだが…。現ベルグドル乗り。いやー。

ダイナマイト永遠に

先日、家の近くのゲーセンからファイターズヒストリーダイナマイトが消え、ついにここら辺一帯から姿を消してしまったのである。

実は私、ファイターズヒストリーの大ファンで、連日のようにそこに通いプレイしていた。

あの弱点が取れた時の「ボヨヨーン」というナイスな音。始めて牛に出会い、そして倒した時の感動。全てが昨日の事のように頭に蘇る。

しかし、それも今となっては思い出の中。願わくば再び彼らと会えればと思いつつ生活しております。

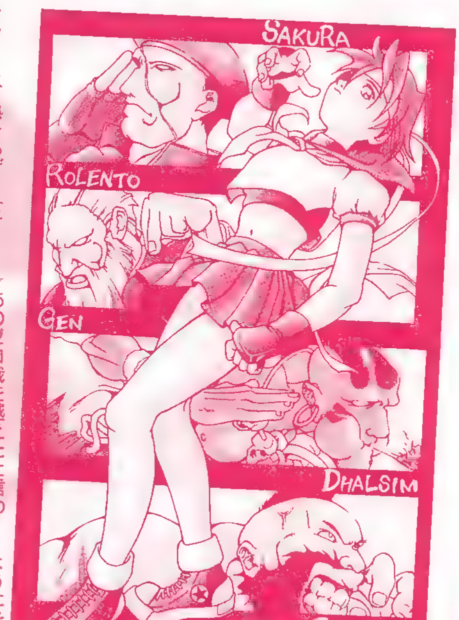
さらばミゾグチ。僕はきっと君のことを忘れないよ。

（長野県　さくら命君Ⓨ）

☆しおらしいことを書いておいて、このペンネームかい。タハーな感じ。



⬆（高知県　蚕中彼方ちゃん⑳）
☆この作品、実はNO.167号のアイランドにて採用していたのだが、肝心の絵素材が以前採用した蚕中さんの作品のままでした。あのキャプションは実はこの作品につけられていたんです。ごめん！



⬆（高知県　奥寺浩君⑲）
☆やはり新キャラ（含む復活）ダントツ人気はサクラ。名誉世田谷住民である。



⬆（埼玉県　セクシーメイト影山さん㉑）
☆増刊出せることになってうーれしーなー♥　冒険者のみなさんよろしくね。

味わい超芸魂



⬆（大阪府　ザ・忍者マスター君㉒）



⬆（香川県　佐伯弥四郎さん㉔）☆主人公は身も心もハングリーであってくれ。



➡（北海道　モ～リ～君㉓）☆私はコニーちゃんにいつも負けちょるぞ。

激流！ベスビア川でHEART

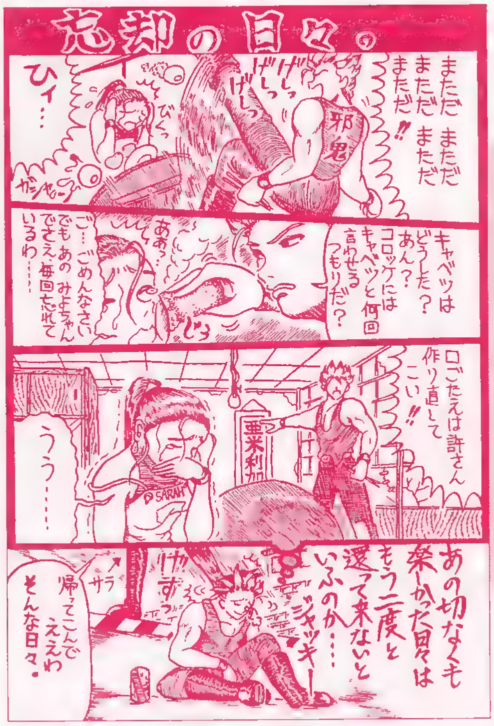
★ギン君とハム、そしてガツガツ教官はイカダでベスビア川を下っていた。
「いやー悠々として気持ち良いなー」
「ケローン」
「貴様ら、川に飛び込みたくないガツか？」
突発的かつ理不尽なガツガツの言葉に、ギン、ハムはフレッシュトゥストーン。
「は、はあ…」
「俺としてはイカダでのんびり旅など耐え難いわ！うぬら生きたエンジンとなりてこのイカダをふーふーしろ！」
↑そいつはイカんダー。
・ソウルエンジンって感じ？
「いてまうガツコラァ！」
ガシャアとギンハムは川へドボン島。
「さあメーターゲージが満タンのときに吹くが吉ガツ！」
「ケッやってらんねーよ、でもなにかお尻がチリチリしますね」

「ブラックドラゴンガツ！さあミニゲーム《下ってクールドバスター》でジ・エンドかツ！」
「ケロォォォー！」
～ベスビア川中流～
冒険者＋重傷2名に川の精霊が語りかけて来た。
「よくきましたヒッ！」
ガツガツの放ったビークスパイダー（金属をも断ち切る）が川精を切り裂いた。
「教官は俺様ガツ！さあ何でも聞くがよい」
↑モーションキャプチャー
・究極の剣について
「プ、プロフェッサーモーションキャプチャーになりたいなーなんて…」
「ほう良い心掛けガツ！よろしい聞かせてしんぜようガツ」
「助かった、イェッサ聞いております」
「青く広がる牧場…そこの乳牛の関節にマーカーと呼ばれる反射球を取り付けていくガツ！」
「教官殿！おしおき覚悟で言います！そ、それはモーさんキャプチャー…」

（東京都　福田雄一郎君⑤）
☆モータルの取り込み画像はモーコンキャプチャーなんちてとかいうオレはもう手遅れでしょうかプロフェッサー。

超劇場
超絶超速
超がんばる

★有言実行。
…闘え僕らの超スーパーヒロイン・朝日奈夕子オオッ!
まず彼女はさりげなく言う。たくさんのキャラクターの中から選ばれたそのときに。
「超がんばるからね!」
その夜彼女は「対戦ぱずるだま」でトノサマを沢田まゆで300回撃滅し、マジドロは最弱のフールで200回クリア。マーヴルスーパーヒーローのハルクで30HITコンボを究め、パッパカプーのぐっすんとおよよと教授に迷宮脱出法を教えた。恐るべし朝日奈!
「超スピードで見てくる!」
そう言えば光の早さで植物園を回り、
「なにそれ、超ムカつく」
対戦相手を超必殺技と「わざとじゃない」打撃でたたきのめした上でもおギッタギッタのコテンパンにしたいけど、罪を憎んで娘を憎まず。窒息程度で許してくれる。
朝日奈夕子の能力に限っては全て、超・能力であり超パワースピードであり超ラッキーである。ただ超体重だけはカンベンな。
ほかにも超ダッシュ、超ダサい、超疲れたなどの技を持ち、超カッコいくて超お気に入り、感情が常人のおよそ255倍ぐらいである。なにせ超だから。
リョウだろうがアンディだろうが、あんな超がたまにしかつかねーよーな輩はもう古いって。超っッ!
(超広島県　超菅原敬君超Ⓣ)
じゃあ超受け身はどう?
超かんぐり。



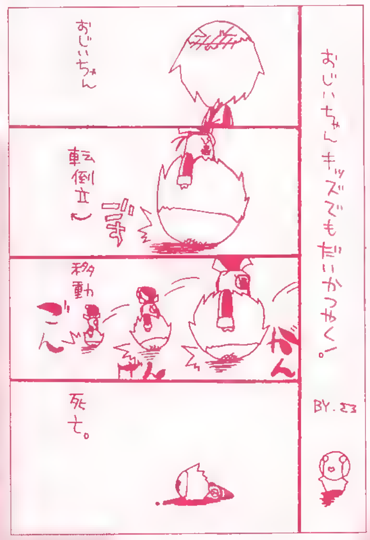
⬆(大阪府　アンジェラ・ベルデの下僕ともみ君㉙)
☆ポリゴン血縁は縁が薄いのう。



⬆(大阪府　ラジ・コンキーテ君㉚)☆イカン!こんなプロパガンダに踊らされてはならんぞ皆!自分の書きたいネタを書く、それがアイランドだ!　…が、しかし私も人の子…魚心あれば水心と言うではないか。のう越後屋。(←失格男)



⬅(岩手県　銭蛙君㉖)
☆良くは知らんがそういうことらしいな。



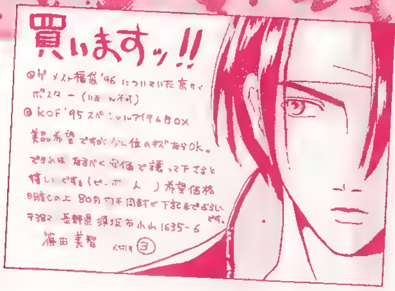
⬅(東京都　さるぼぼさん㉕)
☆キッズというには無理ありすぎたか…。

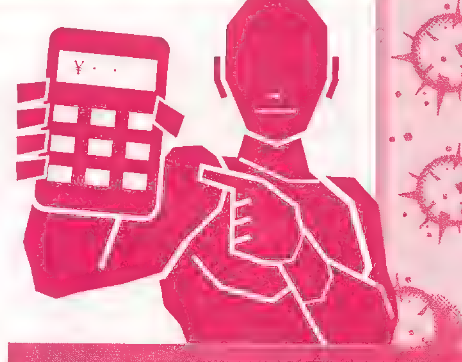


⬅(静岡県　ザッツ鬼麿君㉘)
☆個人的には大いに共感したいのだが…。男を通すことのなんと難しいことよ。



⬅(新潟県　しろくろさん㉗)
☆ヤマザキパンって…全国規模だっけ?





ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●リッジレーサーの非売品の時計を送料込みで1万円で買います。まずはW葉書で連絡ください。③
（〒136 東京都江東区亀戸3-21-12-301 渋谷忠勝）

●96年福袋用「八神庵」等身大ポスターを買います。希望価格明記のうえ連絡ください。希望こちらの京との交換でも可です。③
（〒461 愛知県名古屋市東区東大曽根町19-10 メゾン・ド・ピエルリー313 富田晃）

●KOF'95スペシャルアイテムBOXを2万円で、クレーンゲーム用の京と庵のぬいぐるみを各5千円で買います。③
（〒111 東京都台東区千束4-5-4 梅沢和美）

●非売品の真侍魂フィギュアを買います。希望価格明記のうえ封書で連絡ください。③
（〒819 福岡県福岡市西区橋本2-5-17 堤マユミ）

●グラディウスⅢの紹介と攻略が載っているバックナンバーとザ・ベストゲームを適価で買います。③
（〒140 東京都品川区大井6-9-32-208 佐波和典）

●95年版スーパーリアル麻雀カレンダー（新声社製）を適価で買います。切り離したものも可。美品は高価で買います。③
（〒980 宮城県仙台市青葉区八幡1-8-2 フォーブル山下202 及川久哉）



売ります

●三鷹市水道部ナコルルポスターと下敷き、三鷹市国民年金ナコルルポスター（イラスト違います）を売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒181 東京都三鷹市中原1-29-11-203 鈴木享彦）

●ギャルズアイランド1を売ります。高く買ってくださるかたにはFC版アテナの歌入りテープを差し上げます。希望価格明記のうえ封書かW葉書で連絡ください。③
（〒259-11 神奈川県伊勢原市伊勢原1-27-20 ローゼンHK305 金子直樹）

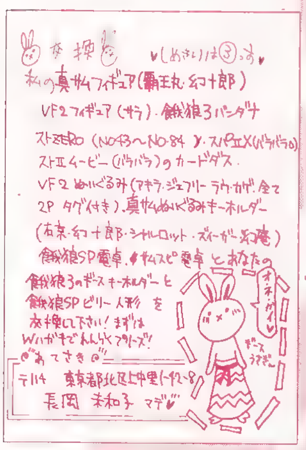
●3DO版ポリスノーツの非売品テレカ（未使用）を売ります。希望価格明記のうえ80円切手を貼った返信用封筒同封のうえ連絡ください。③
（〒400 山梨県甲府市羽黒町1490-36 畠山一樹）

●KOF'95キーホルダー（全10種）、ストゼロキーホルダー（全17種）、VF2Tシャツ（非売品、全5種）、ときめきメモリアル・なんでもシート（美品）を売ります。数セットありますのでバラ売り可。ほかにもいろいろあるのでリスト希望の方は80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒616 京都府京都市右京区太秦森ヶ前町18 メゾン太秦207 加藤仁介）

●鉄拳2の特大ポスター（1枚）、VF2の全員写っているポスター（2枚）、ファイナルロマンス2の麗奈と冴耶のポスター（各1枚ずつ）、スーパーマッスルボマーの特大ポスター（1枚）、餓狼2海外版ポスター（1枚）、SNK非売品ポストカードセット（ギース1枚、京3枚、覇王丸1枚、リムルル1枚の6枚セット）を売ります。いずれも希望価格明記のうえ連絡ください。③
（〒939-16 富山県西砺波郡福光町高宮787 田畠勝彦）

●ネオジオCD限定版（箱無説有）+餓狼3+KOF'94+KOF'95アイテムBOX+SNK'96カレンダーを3万円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒807 福岡県北九州市八幡西区浅川台3-16-5 小屋敷悟）

●ネオジオCD限定版+ジョイスティック×2+餓狼3+KOF'95を1万5千円以上で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒350-02 埼玉県坂戸市千代田4-7-5-501 大橋峰延）



交換・その他

●こちらの福袋に入っていた京ポスター（美品）をあなたの庵ポスターと交換してください。美品優先でささやかなプレゼントもつけさせてもらいます。③
（〒921 石川県金沢市西金沢4-126-6 井森由香理）

●こちらのネオジオCD本体一式+真侍魂+餓狼3+KOF'94+得点王2+パルスターをあなたのスーパーファミコン本体+ソフト数本かセガサターン本体（ソフトも適価で買います）と交換してください。ソフト名など記入のうえ80円切手同封で連絡を。②
（〒651 兵庫県神戸市中央区琴緒町2-3-26 エスリード三宮307 久住直人）







お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区内神田1-11-4 新声社 ゲーメストアイランド係

創刊10周年特別企画第4弾

プレイヤー・オペレーター・メーカー代表者集結!
アーケードゲーム業界サミット


猿渡雅史


石井ぜんじ


下田茂貴さん


山本幸司さん

創刊10周年企画第4弾は、プレイヤー・オペレーター・メーカーの代表者を一堂に会した、ゲーメスト初の業界3者座談会だぁ! どんな話が飛び出すか、見てのお楽しみ!

座談会出席者（50音順）
- オペレーター代表：池袋プレイランドラスベガス代表下田茂貴
  テクモ行徳店店長山本幸司
  プレイランドスカイシアター代表木下修司
- プレイヤー代表：香取克幸
  松本邦彦
- メーカー代表：㈱セガ・エンタープライゼスAM2研パブリシティ中島靖支
  ㈱タイトー広報宣伝部川島孝夫
  ㈱タイトーTG開発部S・K
  ㈱ナムコ販売管理部御所脇　裕
  ㈱ナムコVS開発部M・K
- ゲーメスト編集部：石井ぜんじ
  猿渡雅史


M・Kさん　御所脇裕さん　S・Kさん　川島孝夫さん　中島靖支さん　松本邦彦さん　香取克幸さん　木下修司さん

斬新なゲーム本当に遊ぶ?（メーカー談）

ゲーメスト猿渡（以下猿渡）…本日はYMCAサミットにご足労いただき、ありがとうございます。私がこの企画の立案者・猿渡です。仰々しく業界サミットと銘打った企画ですが、メーカー・オペレーター・プレイヤーそれぞれの立場から、日頃感じている思いをぶっちゃけてもらいたいと考えてます。

セガ広報中島（以下中島）…なんだか怖いですね。

ゲーメスト石井（以下石井）…では早速、それぞれの立場から業界に感じる疑問点を述べてもらいましょう。

中島…セガAM2研でバーチャ3などの広報をしております中島です。セガに入社して10年ですが、近年制作するゲームの傾向として初心者がプレイしにくい対戦ゲームばかりになっている点が気になります。開発に一番近いハズの私が、バイパーズなどを街でやってもボコボコ状態ですから(笑)。一般のお客様がどれだけ楽しんでくれてるのかに危機感を覚えます。

池袋ラスベガス店代表下田（以下下田）…都心型のゲームセンターを運営している立場から現状を述べますと、対戦筐体は設置してますが、決してインカムが高いとはいえません。格闘ゲーマーはプレイするものの、一般の顧客は勝てないのでやらない。そのためインカムはシューティング、パズルゲームのほうが好調です。現状を考えますと、メーカーさんには新しいジャンルのゲーム作りをもっと積極的に行ってほしいですね。

ナムコ広報御所脇（以下御所脇）…そういう点では、どのメーカーにもいえるでしょうが、ナムコでは大型体感ゲームは幅広い客層にアピールできるゲーム作り、ビデオゲームは格闘・シューティング・アクションなどジャンルごとのファン層を満足させるゲーム作り。…という形で固定ジャンルに偏らないよう、ゲームを製作してます。

タイトー広報川島（以下川島）…私どももたくさんの直営店とコミュニケーションを取ってゲームを作っていますが、さまざまな店舗の条件に合わせて設置可能なゲームを製作しています。今回のプレイヤーのアンケート集計結果では、確かに対戦格闘ゲームが求められているようです。しかし、ショッピングセンター内の小さいお子さんが多い店舗では、格闘ゲーム以外のニーズも高いと思います。

石井…実際ゲームを開発している方も、同じ考え方でしょうか?

タイトー開発S・K（以下S・K）…いろんなゲームを提供するのはもちろん大事ですが、メーカーの開発者は開発費用を補って余りあるインカムのゲームを開発する責任を負っています。例えば当社の新作「サイキックフォース」は、ポリゴン格闘ものとしてバーチャファイターと違った新システムを打ち出していますが、結局市場が最も欲している格闘ゲームジャンルのいち作品であることに変わりありません。全く新しいゲームを作る冒険は、それを許す環境があって初めて可能になる非常に難しい仕事なんです。

プレイヤー代表香取（以下香取）…メーカー側にそうした判断があるせいか、最近のゲームセンターには、全く新しい刺激を感じにくいんです。よく友達なんかと話しているのは、ゲームセンターに来


写真左手にメーカー、右手にプレイヤー&オペレーター代表が居並ぶ。

ているいろんな層の人とワイワイプレイできる、多人数同時型のゲームがいろんなジャンルで出てほしい、っていう願望なんですが…。

ナムコ開発M・K(以下M・K)…私自身は基板売りのビデオゲームを開発しているんですが、大型筐体のレースゲームなどは多人数同時プレイが可能な形で売り出していますけど…。きっとプレイヤーが求めるゲームは、もっと違ったタイプのものなんでしょうね。

プレイヤー代表松本(以下松本)…僕は小型ビデオゲーム、とりわけ格闘ゲームを多くプレイしていますが、格闘ゲームにしても新しい多人数同時プレイの方式がまだ打ち出せると思えるんですけど。

S・K…いちプレイヤーとして、「こんなゲームを多人数プレイしたいんだー!」というリクエストがあれば、ぜひお聞きしたいですね。

香取…SNKさんの「KOF」シリーズの3on3を、3人ずつのチームバトルで楽しんだりしてますので、格闘ジャンルで多人数を確立してほしいですね。

中島…多人数同時プレイで思い浮かぶのは、アメリカでヒットした「ニンジャ・タートルズ」ですね。あれを受けてセガでも多人数型のゲームを作った時期があったんですが…。結局2人で対戦する格闘ものが主流になりましたね。

御所脇…アメリカのロケーションを視察する機会がありましたけど、大人数でワイワイ楽しむ感覚は日本にはない雰囲気だったのを覚えてます。国民性の違いですかね。NBAバスケものとかが、非常にお客を集めてましたよ。新作「トーキョーウォーズ」なんかは、多人数プレイ志向を満足させるものにしたいと思って製作しています。

テクモ行徳店店長山本(以下山本)…ゲームセンター側とプレイヤー側で格闘ゲームのインカム評価が分かれているように、どんなゲームが人気を呼ぶかはよほどのものでない限り、お店ごとにまちまち。店舗単位で幅広い選択が可能になるよう、多岐にわたるジャンルのゲームを開発してほしいものです。

基板高いよ中島さ〜ん(笑)(オペレーター談)

スカイシアター代表木下(以下木下)…インカム向上を考えるなら、多人数同時プレイも一つの方法ですが、1プレイ200円という手段もアリだと思います。もちろん200円を成立させる大前提として、それだけ払ってもプレイしたいと思わせるゲーム性であることが重要ですが。

石井…それは1プレイ百円、お店によっては50円というレートに限界を感じる、という事ですか?

木下…百円では入荷もままならないゲームが増えていると思います。もっともスカイシアターは常連さんが多いので、50円レートでサービスしてますが。

M・K…開発側の感覚では、料金設定もゲーム性次第という判断です。長く遊んでもらって初めて、ゲームの醍醐味を味わってもらえるゲームを作るとします。しかし、長時間プレイすることになるため百円では1日千円しかインカムが稼げない。これではどのお店にも設置してもらえないわけです。

御所脇…料金設定はメーカー判断による目安であって、基板を売ってしまってからはゲームセンターの判断が全て。そのためゲームの鮮度が落ちれば、1プレイ500円だったゲームも50円にせざるをえない状況もあるでしょう。

香取…プレイヤー側からすると、シューティングなどは1度満足の行くクリアをするともう遊ばない、という感覚です。ダライアス外伝やセクシーパロディウスのように、攻略ルートが分岐するタイプの物は「全部のルートを見てやろう」という気になり長期間高インカムに成り得るシステムだと思います。

中島…発売前のロケテストが料金設定に与える影響も大きいですね。バーチャシリーズを新宿でロケテしたときはメガロ筐体で200円、コンティニューを百円でしたが、本社より「人付きが良いからコンティニューも200円でイケる!」という声が上がってきたんです。結局正式出荷時の初期設定はコンティニュー百円でしたが、社内では結構モメましたね。

下田…ロケテはラスベガスでもたまに行いますが、プレイヤー間の情報網にかかると人気ゲームは初日からマニア層に独占される事が多いですね。そこで得られたデータでCPUの難易度を調整されると、ひどいムズさになりそうで。

中島…そのへんは問題ないと思いますよ。都内で行うロケテはデモンストレーションと割り切り、最近は正確なデータ収集のため地方や海外でロケテを行ってますから。

木下…ロケテのインカムを元に入荷を判断するオペレーターさんは多いんですか?

中島…年配の経営者の方は数字を気にしていますね。ゲームをプレイするオペレーターさんは、数字より情報誌の内容を判断材料にしているようですが。こういう機会なので是非オペレーターにお聞きしたいんですが、どれくらいの期間で基板・筐体の購入費用を回収できるのが「インカムの高いゲーム」なんでしょう?

S・K…それは是非聞いてみたいですね。メーカーで言われる数字は筐体で3か月、小型基板もので1週間から1か月くらいですが。

猿渡…ネオジオだと1週間でモトが取れるから、オペレーターのインカム評価は高いとか聞きますね。

山本…小型で2週間という目安になるんでしょうが、ウチは50円が多いので1か月で考えてます。

木下…最近はネオジオでも2週間でプレイしてもらえなくなるケームがありますから、ゲーム内容については、一概に評価が高いとは言えませんね。

下田…例えば**VS**筐体セットで130万、と言われても「200円設定で2か月でモトが取れるかな?」などとは、あまり考えませんね。

石井…そういえばオペレーターアンケートの中で「セガさんの基板が高い」という声もありましたが。

中島…ボードに並んでいるICを見ていただくと、決して暴利ではないとご理解戴けると思うんですが…。確かに開発費等に比例して右上がりの傾向にありますね。社内でのやりくりも渇々状態ですが、ご意見しっかりとお受け致します(笑)。

格ゲーに隠しモノ不要!(プレイヤー談)

石井…プレイヤーのアンケート結果で、メーカーへの要望として多かったのが、格ゲーでよくある隠しコマンド・隠れキャラを止めてほしいという声だったんですが…。

松本…特に隠しコマンドは、それを知らないだけでボロ負けということもあるので、僕は否定派ですね。対戦に影響の少ない、大道芸的な技なら別ですが。



右からオペレーター代表下田さん、木下さん、山本さん。

御所脇…ナムコの場合、ゲームリリースから間を置かず全技を公開することで、ゲーム人気の初速を高めるよう心掛けています。

S・K…「サイキックフォース」で発売前に全コマンド技を露出したのも、初プレイ時に万全の知識で楽しんでもらうためです。ただ隠れキャラに関しては、ゲームの新たな楽しみ方を喚起する仕掛けとして、個人的には賛成ですね。



緊張ぎみのプレイヤー代表香取さん、松本さん。

下田…隠れキャラはインカム向上に大きな影響を与えていますよ。「鉄拳2」で他店より早く23キャラを使えるようになるため、パソ通情報の通り6時間ごとにゲーム

の電源を落として、基板の時限爆弾を早く起爆させたり…。そのへんはどこのお店でも凌ぎを削ってるんじゃないでしょうか。

山本…ゲーム性がガラッと変わる情報は、お店側へのケアとして説明書などでのフォローが欲しいですね。ただ、隠しネタが全ゲームにあるような状況では、隠すこと自体のインパクトが希薄になっているのも事実。先程のお話のように、初速を重視した情報戦略のほうが差別化を計れると思います。

中島…バーチャ2の場合、全キャラで1000以上ある技を一挙に公開することで、プレイヤーに混乱を与える危惧もありました。そこでゲーメストさんなどメディアと相談して、技公開スケジュールを3か月スパンで立てたんです。

香取…てっきりゲーメストが部数アップを狙って、意図的に隠していると思いました（笑）。

中島…そうじゃないです。

石井…格闘ゲームジャンルそのものについて、限界を感じるようなことはありませんか？

川島…流行か？定着か？と言われれば、格闘ゲームは定着だと思います。その分ゲーム性に配慮しないと、そうそうインパクトは与えられなくなったとも感じますが。

木下…その点を痛感したのが、うちのお店でのバーチャ2とファイティングバイパーズのインカムの違いなんです。バーチャ2のようなケタ違いのヒット作は、いろんな条件が重なって生まれる稀有な存在なんでしょうね。

香取…ポリゴンの格闘ゲーム、というだけでプレイヤーにインパクトを与えられる時期を越えたんだ、と思いますね。

M・K…格闘だから売れるという図式でないことは、製作側も痛感しています。その上でゲーム性を他のゲームといかに差別化していくかに、各メーカー心血を注いでいるはずです。もっとも、そこが一番難しいんですが（笑）。

下田…実際ゲームセンター内で格闘ゲームコーナーは、人気スペースと言えますが、ストⅡやバーチャ2のような大ヒット作品が半年に1度なり、確実に出てくるという状況でもない限り、設置ゲーム全てが格闘物で占められることはないと思います。いちゲームジャンルとして確実な進歩を、ポリゴン格闘・2D描き割り格闘両方に望みたいですね。

石井…近年は2D物・ポリゴン物ともに、続編作品が非常に多くなっていますが、メーカー側の製作意図はどのへんにあるんでしょう。

御所脇…ウチの続編ものは鉄拳シリーズぐらいですけどね。

M・K…レース物とかワースタ・シリーズとか多いですよ（笑）。

御所脇…格闘ジャンルに限って言ったんだけどね。

M・K…鉄拳を続編化したのは、思ったより売れなかった事、やり残しを多く感じた事が理由ですね。このシステムでまだまだいろんな楽しみ方ができるはずだと思えて初めてできることで、決して最初から狙えるものではありません。

中島…セガでもバーチャシリーズくらいですね、ラインで動いている続編は。アーケード業界では1でそこそこ、2でブレイクーというケースが多いので、それを狙わないテはないと思います。で、3でひと区切り。ただ、語呂が悪いせいか「4」という打ち出しは、ほとんどないですね。

石井…では、バーチャ4はない？

中島…まだ何とも（笑）。

香取…続編ものではないんですが、バーチャ2・1などは、どんな意図で製作されたんですか？

中島…VS筐体を販売する際、開発側からバーチャ2のソフト部分でいろいろ直したい箇所がある、という話が出たんです。細かい所を含めてマニア層には相当大きな違いになりそうだったので、スイッチで2にも2・1にも切り換えできるよう販売した、…というのが真相です。混乱しました？

香取…販売直後は戸惑いました。

猿渡…鉄拳2のバージョンB、カプコンさんのゲームだと○日出荷版などで、結構ゲーム性が一変するケースもありますが、オペレーター側に混乱はないものですか？

山本…一般のお客様は全く気にしていませんね。

下田…バージョン変更することでゲームが改良されるなら、ドンドンあっていいと思いますよ。それも新作と受け止め、当然のサービスとして入荷する姿勢です。

S・K…どんな状態で発売しても、時が経てば100%のものでなくなるので、つい改良版をと考えてしまうところはありますね。

業界の10年後のために

石井…「攻略されるとインカムが下がる」と叩かれがちだった創刊期から、アーケードゲーム業界とともに歩んだゲーメストの10周年企画として、今回お集まりいただきましたが、最後に10年後の業界への思いをお聞かせください。

木下…10年後もスコアラー・常連さん・一般客すべてに来ていただけるお店でありたいですね。

香取…ゲーム倦怠期を迎えたプレイヤーをカムバックさせてくれる面白いゲームを、是非製作してください！

S・K…固定ファン層向けに特化したゲームの多い現状には、私自身も危機感を抱いています。一般客をゲームに振り向かす仕掛けとして、アニメなど他メディアとの合同製作とか、新しい試みをもっと模索していきたいですね。

中島…「バーチャキッズ」などから打ち出したセガの計画に、若年層・女性客を積極的に取り込む活動があります。こうした新規プレイヤー開拓で、10年後の業界底上げに貢献していきたいですね。

山本…正直、数年前に比べて業績自体は下回りました。ゲームセンターそのものの活性化として、メーカー側と合同のイベントなどがもっと行いやすくなる協力体制が取れるようになれば、と思います。また、家庭内にもゲームがこれだけ浸透し娯楽として認識されたと思われる業界も、未だに地域によっては風紀を乱す対象としてゲームセンターを判断し、出店できなかったりする問題を抱えています。オペレーター自身が抱える問題を見つめ直し、改善すべき所は正す姿勢を全国店舗に持ってほしい。

川島…ゲームセンターのあり方も、10年後には相当変わっていると思います。タイトーでは、ゲーム以外の娯楽との複合化などから、次代のアミューズメントスペースの理想形を模索していきたいですね。

御所脇…メディアとの連動を取りゲーム作りを考えていく姿勢でいますが、今はとりわけコンシューマとの上手な連動を心掛けてます。

下田…家庭用への移植がどんどん早くなっている現状、家庭用発売でゲームセンターの同ゲームのインカムが向上する事はあります。しかし、逆もまたありますから、アーケードゲームには家庭用にはない付加価値を求めたいですね。

M・K…確かに当社の鉄拳シリーズなどは、後発の家庭用のほうがデキがいいみたいですし…。コレはマズいですよね（笑）。先発だから、などと言わず家庭用で決して実現しえないクオリティのゲームを開発していきたいと思います。

松本…そのせいで1プレイ300円以上のゲームばかり、という10年後だけは避けてください。1か月10万の支出が3倍に…（笑）。

編集部…本日は長い間、ありがとうございました。

（敬称略）



右からメーカー代表中島さん、川島さん、御所脇さん。開発のSさん、Mさんもど〜もでした！



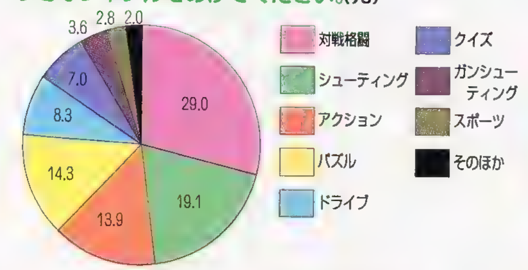
アーケードゲームを考える！
意識調査アンケート結果発表

95年1月15日号で行なった「メーカー・オペレーター・プレイヤー意識調査」のアンケート結果を（一部）公開。座談会はこれをもとに行われたのだ。ゲーメスト読者ならば「自分もゲームにかかわる一人である」ことを理解して、この結果を受けとめて欲しい。

ゲームジャンルについて

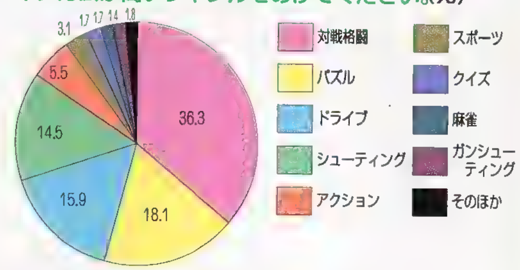
〈プレイヤー〉

すきなジャンルをあげてください。(%)



〈オペレーター〉

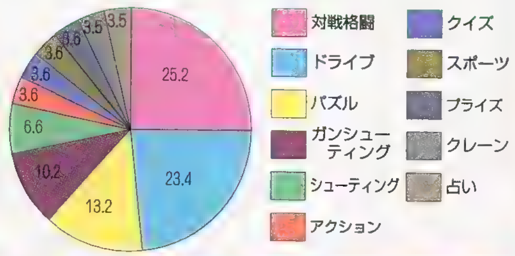
インカムが高いジャンルをあげてください。(%)





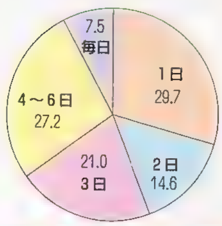
〈メーカー〉

インカムが高いと思うジャンルをあげてください。(%)

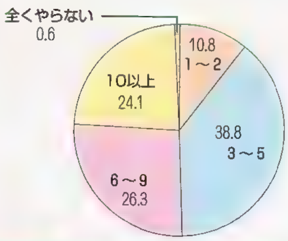


プレイヤーの日常

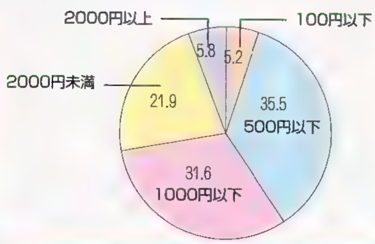
週で何日くらいゲーセンにいきますか？(%)



1日にプレイ回数はどのくらいですか？(%)



1日で使う金額はどのくらいですか？(%)



プレイ料金について

〈プレイヤー〉

あなたが考える「プレイ料金が高くてもよいゲーム」とはどのようなゲームですか？

大型（特殊）筐体のもの	17.8%	難易度のバランスがとれているもの	8.9%
新しい試みを行っているもの	16.7%	発売されたばかりのもの	7.8%
それだけ支払っても価値のあるもの	13.3%	楽しめるもの	6.7%
長くプレイできるもの	11.1%	そのほか	17.7%

そのほかの中身

- エッチなもの
- 3D格闘
- 有名レトロゲーム
- 占い

〈オペレーター〉

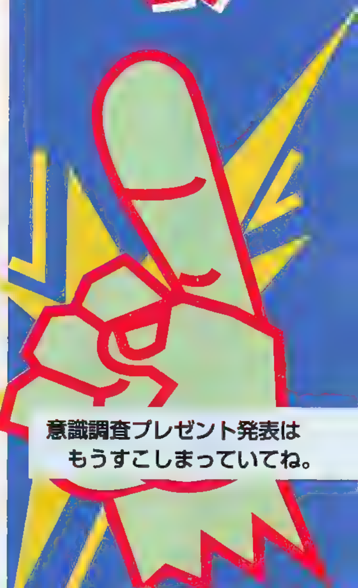
1プレイ料金が高くても客付きのよいゲームとはどのようなものだと思いますか？

- ○大型筐体の対戦格闘ゲーム
- ○人気対戦格闘ゲームの続編、アイキャッチャー効果の高いゲーム
- ○ドライブゲーム（全般的に）
- ○占いゲームのように、結果がプリントされるもの
- ○見た目が派手な大型筐体ゲーム
- ○年齢、男女問わずで、万人向けの難易度の易しいゲーム
- ○ポリゴン系ゲーム

〈メーカー〉

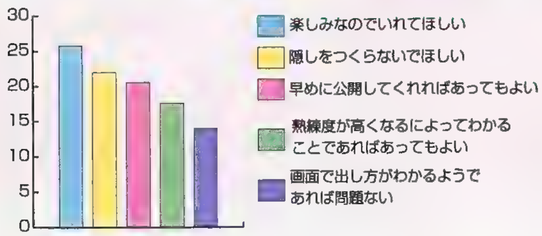
1プレイ料金が高くても客付きがよいゲームとはどもようなものだと思いますか？

- ○ポリゴン系ゲーム
- ○多人数プレイができる大型筐体ゲーム（主にドライブゲーム）
- ○対戦格闘ゲーム
- ○インカムをつぎ込めば、それだけのリターンがプレイヤーにもたらされるゲーム
- ○家庭用ではまず楽しめないようなゲーム
- ○長く遊べるゲーム

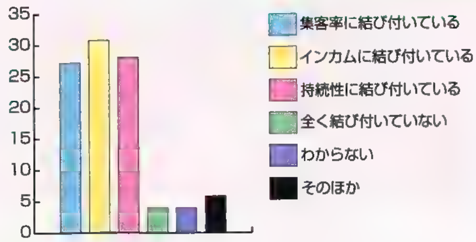


対戦格闘の隠しについて

〈プレイヤー〉 対戦格闘ゲームの隠しコマンド、隠しキャラをどう考えますか？



〈オペレーター〉 対戦格闘ゲームの隠しコマンド、隠しキャラは集客率やインカム率、ゲームの持続性に結び付いていますか？



そのほか

- 最近はすぐにあきられてしまう。
- 一部のマニアのみ持続性
- 一時的なインカムと持続性。ただし極少数

〈メーカー〉

対戦格闘ゲームの隠しコマンド、隠しキャラの存在についてどう捉えていますか？

○公表するタイミングにもよりますが、基本的にはゲームの寿命を延ばすための代表的な方法だと思います。
○ゲームバランスを崩すようなボスキャラの使用（必殺技も同じ）はよくありません。ただし、あくまでもそのゲームにちょっとした面白さを加えるためのスパイス程度のものなら構わないと思います。
○そのゲームの話題性持続ということで、絶対に必要な要素だと思われる。
○ゲームバランスを崩してしまうようなものは、「隠し」とはいえない、この意味をメーカーはしっかり認識しなくてはいけないと思う。



オペレーターからの意見・質問

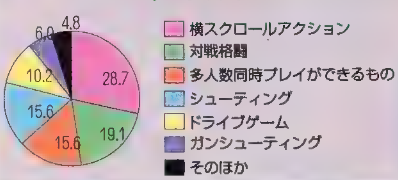
プレイヤーに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○一般常識がわからない、もしくはマナーの悪い人が多い
○筐体に八つ当たりするのは、大変迷惑なのでやめてほしい
○くわえタバコでのゲームプレイはやめてほしい。喫煙に関するマナーをしっかり守ってほしい
○毎日でも通いたくなるようなゲームセンターとはどのようなものなのでしょうか？
○対戦格闘ゲーム中心の現在の状況についてどう思いますか？
○昔にくらべて、ゲームを根気よく続けていくプレイヤーが少なくなったように思える。ハイスコアの集計も、年々パワーダウンしていく傾向にあるし…
○雑誌や、ネームバリューにまどわされないで、自分でプレイして面白いと思うゲームを探してほしい

メーカーに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○最近の商品の価格、販売方法には大いに問題があると思う。中小オペレーターのことを考えているのだろうか？
○隠しコマンド、隠しキャラの必要性はどのくらいありますか？また、なぜ最初から発表しないのですか？
○いい加減に対戦格闘ゲームから離れてほしい。難易度の易しい、長期間置けるゲームを求む
○新作が出るのが早すぎると思います。また、すぐに家庭用に移植しないでほしい

今、どのようなゲームをプレイしてみたいと望んでいますか？

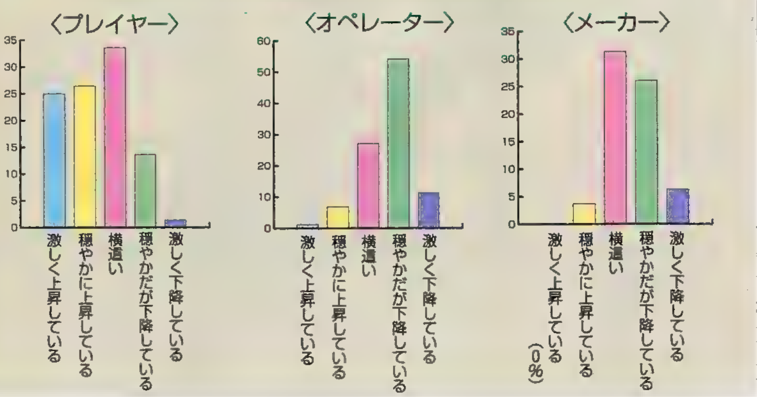


そのほかのジャンル

- アニメ調脱衣麻雀
- アーケードでRPG
- スポーツ
- アクションゲーム



現在アーケードゲーム業界はどういう状況にあると思いますか？



プレイヤーからの意見・質問

オペレーターに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○経営上、難しい点、大きく悩むところはどこですか？
○ゲームの入荷台数（枚数）はどのくらいですか？
○ゲームをなくすときの基準を知りたい
○新作ゲームの難易度はどういう基準で調整しているのか？
○メンテナンスのできない人を店員としておかないでほしい
○ゲームごとにお客さんの反応をチェックしていますか？

メーカーに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○ゲームに持続性がない
○隠しコマンドはやめてほしい
○ロケテストでどれくらいのことがわかるのか
○プレイヤーのさまざまな意見、批判に率直に耳を傾けられますか？
○続編ものが多すぎる
○対戦格闘ゲームのキャラクターのバランスはどのように調整されているのか

メーカーからの意見・質問

プレイヤーに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○昔のほうが、バラエティあふれるゲームがたくさんあったと思いますが、現在の状況をどう思いますか？
○この業界に就職したらどのようなゲームを作りますか？
○女性プレイヤーの方は、ゲームのどのようなところに魅力を感じていますか？
○プレイヤーの中には、メディアからの情報に踊らされている人も多いような気がする
○100円以上してもゲームは、どんなゲームか？

オペレーターに対して疑問に思っていること、質問したいことがあったらお願いします

○プレイヤーに対するサービスを行っていますか？
○プレイヤーの層はどのように変化していますか？
○お客さん同士のトラブルの対応について
○インカム以外にゲームに求めるものとは？

10周年記念 テレホンカード全員サービス

テレカ
全員サービス
応募券

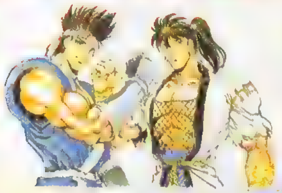


いつも購読してくれているみなさまへゲーメストからの感謝の気持ちです。これからもアーケードゲームとゲーメストを応援してね。

ゲーム名の横に（オリジナル）と書かれているものは、全員サービスのために起こしたイラストです。

応募方法

1. 応募用紙に自分の住所・郵便番号・名前・欲しいテレカの番号を１つだけ記入してください（１回の応募でテレカ１枚が原則）。
2. 記入した応募用紙と80円切手１枚を剥がれないように封筒に貼ってください。これで返信用封筒の完成です。
3. 応募券を２枚用意してください。応募券はゲーメスト５／15号、ゲーメスト5/30・6/15合併号、コミックゲーメスト５月号、ゲーメストEX5/26号についています（同種で送っても可能）。
4. 500円切手を１枚用意してください。
5. 封筒をもうひとつ用意してください。その封筒にゲーメストの宛先を記入し、80円切手１枚を貼ってください。
6. 500円切手１枚、応募券２枚、返信用封筒（応募用紙と80円切手を貼った封筒）を5.で制作した封筒に入れて封をし、ポストへ投函すればOKです。



エーディーケイ　提供
2. ADKオリジナル（オリジナル）
©SNK/ADK



アトラス　提供
1. 豪血寺外伝　最強伝説
©ATLUS 1996 ALL RIGHTS RESERVED.



ザウルス　提供
8. 神凰拳（オリジナル）
©1996 SAULUS/SYSTEM VISION



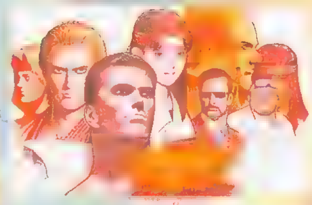
コンパイル　提供
7. スーパーぷよぷよ２
©COMPILE 1996



彩京　提供
6. 戦国ブレード（オリジナル）
©1996 PSIKYO



コナミ　提供
5. セクシーパロディウス
©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



エス・エヌ・ケイ　提供
3. アートオブファイティング龍虎の拳外伝
©SNK 1996



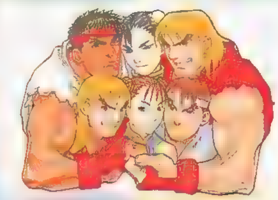
ジャレコ提供
11. 流星雀士キララ☆スター（オリジナル）
©1996 JALECO LTD.



サンソフト　提供
10. わくわく7
©SUNSOFT



サミー工業　提供
9. ハイパーリアクション（オリジナル）
©SAMMY 1996



カプコン　提供
4. ストリートファイターシリーズ（オリジナル）
©CAPCOM



テクモ提供
18. デッドオアアライブ（オリジナル）
©TECMO,LTD.1996

データイースト提供
17. スカルファング
©DETA EAST CORP.





タイトー提供
16. 未定（オリジナル）

セタ提供
15. スーパーリアルマージャンPⅥ（オリジナル）
©SETA CO.,LTD





セガ・エンタープライゼス AM３研　提供
14. ガンブレードNY（オリジナル）
©SEGA 1996

セガ・エンタープライゼス AM２研　提供
13. バーチャキッズ
©SEGA 1996





セイブ開発提供
12. E雀ハイスクール（オリジナル）
©1996 SEIBU KAIHATSU,Inc.

発送するテレカは掲載しているイラストと若干異なります。御了承ください。

応募方法

ゲーメスト

ありがとう 感謝をこめて



〒101
東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
株式会社新声社　ゲーメスト編集部
「テレカ全員サービス」行

応募券はゲーメスト5/15号、ゲーメスト5/30・6/15合併号、コミックゲーメスト5月号、ゲーメストEX5/26号についています（同種で送っても可能）。

応募ようし

〒□□□-□□

住所

おなまえ

テレカ番号



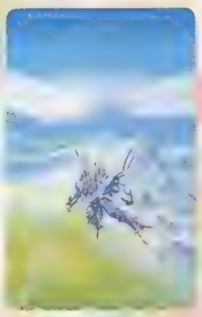
ナムコ提供
19. ゼビウス3D/G
©1982 1995 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



ナムコ提供
20. ソウルエッジ
©(株)ナムコ



ハドソン提供
21. スーパーボンバーマン4
©1996 HUDSON SOFT.



バンプレスト提供
22. 魔装機神
©ウィンキーソフト ©BANPRESTO



ビスコ提供
23. ストームブレード（オリジナル）
©1996 VISCO CORPRATION.



ビデオシステム提供
24. ソニックウイングス（オリジナル）
©VIDEO SYSTEM/すぎやま現象 1996.



ミッチェル提供
25. キャノンダンサー（オリジナル）
©ミッチェル



エイティング/ライジング提供
26. バトルガレッガ
©EIGHTING ©1996 RAIZING



ゲーメスト提供
27. 創刊号表紙
©SHINSEISHA 1996

各ゲームメーカーのみなさまからテレカのイラストをご提供をいただきました。ありがとうございました。

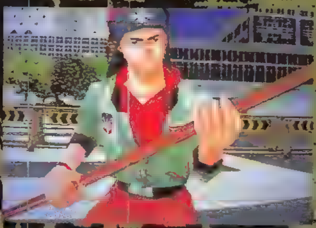
土曜の渋谷はムチャ混んでる

LAST BRONX（ラスト ブロンクス）東京番外地

©SEGA

今回はこのゲームの現時点での核心を探ってみるぞ。

担当 [illegible]



[illegible]ガAM3研が送るポ[illegible]ン[illegible]戦武器格闘ゲ[illegible]ム「LAST BRONX 東京番外地」[illegible]このゲームの世界観[illegible]ラクターなどの設定について[illegible]は[illegible]誌で幾度となく[illegible]きたわけだが、そ[illegible]ス[illegible]

[illegible]分も多く[illegible]った。[illegible]とに[illegible]55%の[illegible]る機会[illegible]段階で[illegible]いて[illegible]ムシス[illegible]いこう。

明快な操作感覚

[illegible]で実感できる[illegible]それ[illegible]セガのAM3研「会議室」[illegible]いた[illegible]で最初に[illegible]からいうと想像していたとはまった[illegible]るゲーム」と思っ[illegible]まず目に飛び込んでくる激的な画面。リアルなファッションを身に纏ったキャラクターが武器を振り回すさまは、写真で見るよりも悪くいえば暴力的だが今までにないインパクトがあり、キャラクターたちが手にしている武器の自然な動きがそれにマッチしていた。

また、他の武器格闘は武器のリーチを生かした闘い、つまり遠距離から単発で攻め合うものが主流であったが、このゲームにおいては武器のリーチが突出した長さを持っているわけではなく、あくまで攻撃の一つの手段であり、パンチや蹴りの延長線上もしくは同列のものとして扱うことができる。そう、今後はこのゲームを武器格闘と定義するのはやめようと思う。



キャラクター使用武器解説書
第参回『棍[コン](Kon)』

■特徴と使用方法

「棍」は堅い木を丸く削っただけの単純なもので、いわゆる棍棒と同じものであり中国ではこれを称して「棍」と呼んでいた。長さはその使い手の流派等によりまちまちで、長いものでは約3m、短いものでは約1.1m～1.4mで1本だけで使うか、2本を両手で持った。素材としては木以外にも鉄で作られた物もあり、それらは重量に比例して大きな破壊力を持っている。またバリエーションとして木製の棒の両端だけを金属でくるんだ強化棍棒も存在した。

使用に関しては、拳法と併用されることによりその力を真に発揮でき、洗練された技法の集積によって攻撃にも防御にも高い威力を発揮する。

■歴史的背景

人間が持った最も古い武器が棍棒である。古代中国ではそれを基に加工によって機能性を高めたものを「殳（シュ）」と呼び、最も基本的な兵器になった。しかし金属製の武器の発達にともない実戦での使用はほとんどなくなり、漢の時代には主に儀仗用として用いられていた。しかし宋に入ると、重装の騎兵に対抗するために打撃兵器が再認識され、棍棒もその一つとして復活しさまざまなバリエーションがこの時代に生まれることとなった。その後、かつては杆や桿と呼ばれた長く細い棍棒のことを棍と呼ぶようになり、扱い方もよく研究されすぐれた技法も確立された。

余談ではあるが、少林寺の棍法や小説の世界での孫悟空が如意金箍棒（にょいきんこぼう＝［如意棒］）と呼ばれる棍を使うことは有名である。

■当ゲーム上での使用

当ゲームではTOMMYと呼ばれる男性キャラクターが使用する武器として登場する。多少小柄な体格だが、長めの棍を使うことによりそのハンディを十分に補っている。また、小柄な体格ならではの機敏な動きは他のキャラクターを苦しませるに違いない。

巷で話題のニューウェーブ

さらに今回のバージョンで[illegible]キャラがプレイ可能[illegible]っていることと。完成度に関しては当[illegible]を踏んだ今回の[illegible]段階でも[illegible]にと[illegible]のキャラもプレイに耐えうる[illegible]になって[illegible]。以上のことが今回のバ[illegible]現段階におけるゲームシステムについて説明しよう。

現時点でのゲームシステム

まずは[illegible]レバー8方向3ボ[illegible]とP[illegible]K[illegible]な[illegible]る。

さてPボタンは基本的に武器[illegible]対応しているがコ[illegible]アッパーなどの[illegible]手技を出すこともできるよう[illegible]といったコンビネーションも[illegible]のみキック技となってもた。これはやはりリアルさを追求した結果だろう。

Kボタンは当[illegible]に対応しているわけだが、どうやらこのゲームにおいてキック、特に上段キック[illegible]りの重要性をもつよう[illegible]という[illegible]のゲ[illegible]上段キックは武器攻撃と比べてもリーチに優れ[illegible]相手を浮かせることができるので空中コンボにつなげることも可能。

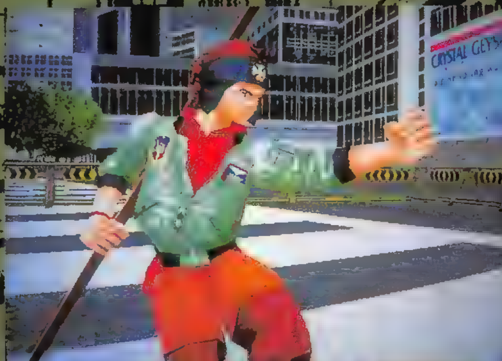
そ[illegible]このゲ[illegible]コンボという要素があり、[illegible]ック以外にもコマンド技や起き上がり攻撃など様々な技から狙うことができる。今後この要素がどのように調整されていくのだろうか。

Gボタンはガードのためのモノだが、相手に接近してPと同時押し[illegible]げになる。[illegible]入力で投げ抜けする[illegible]

さてこのゲームの舞台は壁もしくはそれに代わるモノで囲まれているため、KOかタイムアップによる判定で勝[illegible]を決することになる。ちなみこの壁には[illegible]れがゲームにどのような影響を与えるか気になるところだ。

これが今回の取材でわかっ[illegible]ムしても伝わったのなら幸いだ。ちなみにこのゲームにはいろいろな"看板"などが登場するが、どこかのステージに"ゲーメスト"の名が現れるので注目してほしい。





地下鉄ステージ紹介



地下鉄ステージ



渋谷ステージ



新宿ステージ



新世代ゼビウス登場!!



ポリゴンゼビウス登場だー！

システム11待望のポリゴンシューティングが遂に登場だ。ゼビウス3D／Gというタイトルからも分かるとおり、通常の縦シューとは一味違った視点と、立体感あふれるグラフィックで再現されたゼビウスワールドが君に迫る！

やはりゼビウスといえば、小説「ファードラウト」のストーリーを背景とした独特の世界観を持っているゲームだけに、ポリゴンで作られたゼビウスワールドがどれだけその世界観を表現できているか気になる所だよね？しかし心配無用。これ以上ないってくらいゼビウスチックなゼビウスになっていたぞー！



タイトル画面。カッコえ〜〜。

プレイ感覚はっ

写真を見てもらえれば、ある程度わかると思うが、3Dといってもソルバルウのようなコックピットタイプの視点ではなく、どちらかと言えば通常の縦シューに近い画面構成になっている。

プレイした時の弾よけの感覚も、通常の縦シューとほとんど同じなので違和感なく遊ぶことができるぞ。

ただし、遠くから撃たれた敵弾が、自機の近くまで来ると少し加速するような感じになっているので、この点だけは注意しよう。

パワーアップについて

操作系は由緒正しい8方向レバー＋2ボタンになっているが、おなじみザッパーがパワーアップしたり、今までになかった新兵器も使えるようになっているのだ。

・ザッパー

ゲームスタート時に装備されている対空ショットで、青いパワーアップアイテムを取るごとに、3WAY→4WAYと2段階にパワーアップする。ザコの多い所では安心できるショットだが、対ボス戦では時間がかかってしまいそうだ。

・レーザー

緑のパワーアップアイテムを取ると装備することができ、ザッパーと同様に2段階にパワーアップ可能だ。パワーアップしたレーザーは耐久力のある敵に対してとっても有効なので、ボス戦でその威力を発揮してくれるだろう。

・サンダー

赤いパワーアップアイテムを取ると装備することができ、ザッパー、レーザーと同様に2段階にパワーアップできる。ザッパーやレーザーを装備中は対地攻撃はブラスターなんだけど、サンダーは対空、対地攻撃共にこなす万能兵器となっている。破壊力はやや頼りない感じがするものの、勝手に敵をサーチして、ボタン押しっ放しで攻撃してくれるので使いやすいぞ。

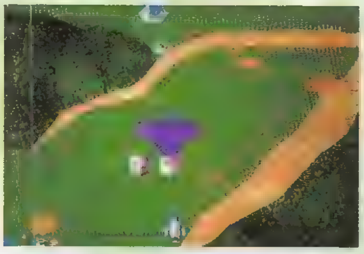
このゲーム、面クリア時のボーナスが、撃墜率とボスを倒す早さでかなり変わってくるので、計画的に武器チェンジしていく必要がありそうだ。

ステージ紹介

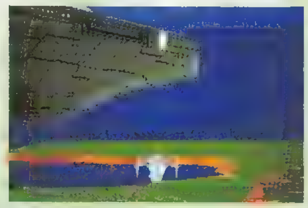
今のところ全7面構成となっていて、それぞれ特徴のある、ゼビウスらしい雰囲気にあふれた面ばかりだ。

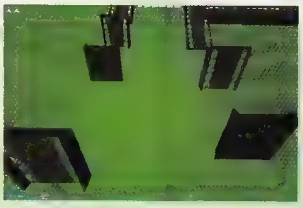
●ステージ1

1面はやはりお約束というか基本に忠実に森林上空の場面からスタートする。バーラやゾルバグ、ログラムといったおなじみの地上物の上をトーロイドが飛んで来る、といった展開だ。パワーアップアイテムの入ったタワーや、レーザー板？のようなもので自機の行く手をはばむ新キャラも、さりげなく登場している。


新型の地上敵だ。

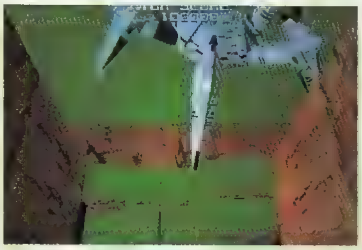
後半、急に視点が変わり、アンドアジェネシスが後方から急接近して自機を追い抜いて行く場面や、分割された道路がバリバリ飛んで来る場面が超カッコイイぞ。


視点はすぐに戻る。


一瞬にして道路が出来る。

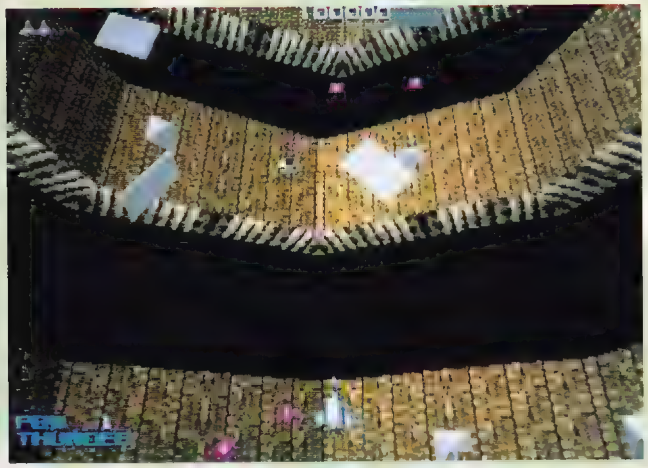
アンドアをやっつけて面クリアかと思いきや、地面が割れて、6本足のボスが登場する。こいつ、画面下まで来て自機を踏み潰そうとしたり、1面ボスにしてはやってくれる。足を狙って動きを止めてしまえ。


例のヤツが…。


ガシャガシャ歩くな〜〜。

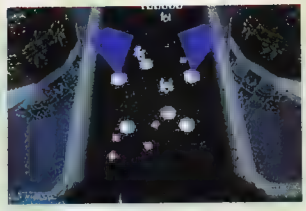
●ステージ2

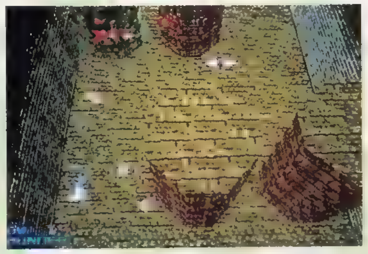
ゼビウスには欠かせない海上面だ。海上都市を結ぶ道路上での戦いや、衛星レーザー（としか思えん）の攻撃など、ゼビウス3D／Gらしさが顔を出し始める。


まわるまわるバキュラもまわる。

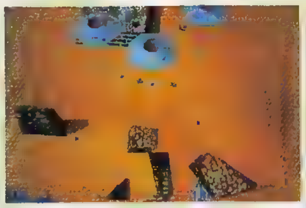
●ステージ3
地下の古代遺跡の中を進んで行くような感じの面になっている。石柱が倒れて来たり、グルングルン回転しているリング状の地型に地上敵がウヨウヨくっついていたり、3面にしてはかなり盛り上がっているぞ。

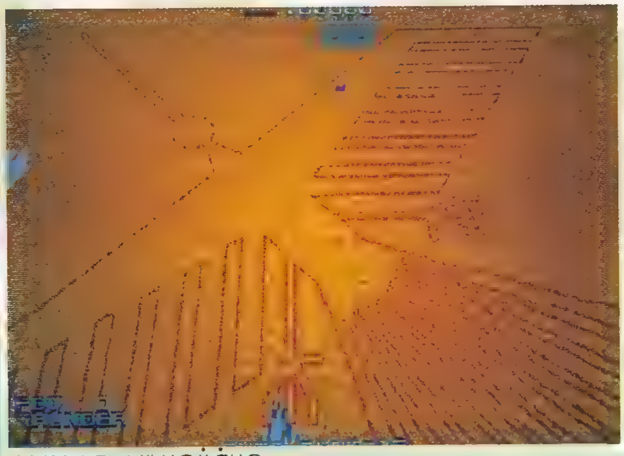

衛星レーザーの攻撃。


海上道路での戦い。

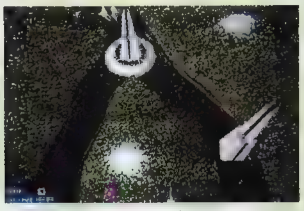

石柱地帯で新型機と交戦中。

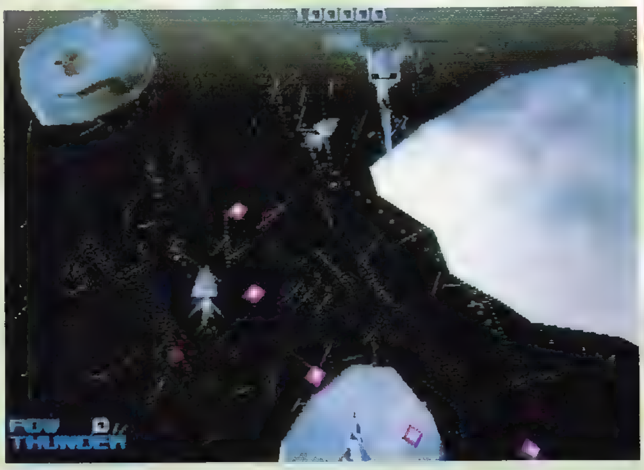
●ステージ4
これまたゼビウスに欠かせない砂漠面。3脚の新型砲台や、弾を撃って来るバキュラなど見たことのない敵が多数登場して来る。ナムコクラシックでデビューした3つ子アンドアも出て来るぞ。


3つ子アンドア登場。


地上絵もある。ソルは?ハタは?

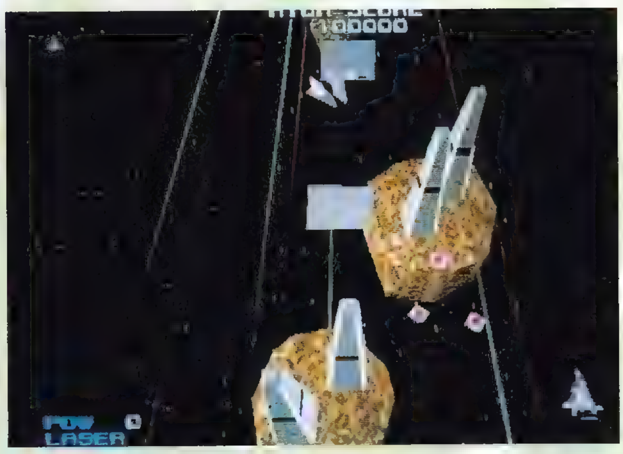
●ステージ5
この面が超――カッコイイ、ブリザード面。取材に行った人間全員がビビッていたのだ。吹雪の森林地帯を抜け流氷地帯へと進んで行く場面のグラフィックは必見！
写真だけではこの美しさは半分も伝わらないと思うので、ぜひ自力でこの面まで来てほしい。


水中から突然現れて攻撃してくる。



流氷の上にも砲台が…。

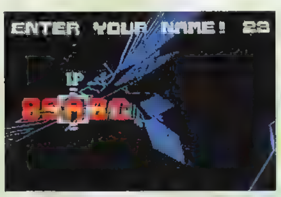
●ステージ6
この面も超――カッコイイ、宇宙面。『ソルバルウ』の宇宙面もイカしてたが、あのイメージそのままのスペースバトルが展開される。この面をクリアするといよいよ最終面に突入するのだが…。



スペースバトルが始まる。

今回はここまで

こんな感じで、今回は6面までのステージ紹介をさせてもらったが、ゲーム中の画面のすごさは写真ではすべてを伝えられないものがあるので、発売されてゲーセンで見かけたらぜひプレイしてほしい。
ソルは?スペシャルフラッグは??ゼビウスの戦いは果たして終結を迎えるのだろうか!?発売が待ち遠しいぞ。



発売を楽しみに待とう。

ついに発売! 誰を使おうかな?

戦国ブレード

SENGOKU ACE EPISODE II ™



もうすでに巷のゲーセンには出回っていることと思う。今回はステージ構成とキャラ性能を突っ込んでみよう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

これで自機選びはバッチリ!!

さて、4月の頭に発売されたこの「戦国ブレード」だが、もうみんなプレイはしてみただろうか?

今回は、もうプレイしてみた人も、まだプレイしていない人も、戦国ブレードをプレイする前に、ちょっと知っておきたい情報を紹介していきたいと思う。

まずは最初に、各ステージの構成の紹介。ステージ選択によって、ステージが分岐していくので、どんな構成になっているのか見てみよう。

そのあとは、各キャラクターごとの性能紹介。この中では、各キャラクターの自機のスピード順位や、タメ時間などの細かい情報についても触れているので、自機選びについてはこれでもうバッチリーなカンジだ。

まだプレイしていない人は、この記事を見てプレイするキャラクターを選ぶための参考にしたり、進んでいくステージを決めてみたりと、いろいろと役立ててくれれば幸いだ。

ステージ構成は全10ステージ分岐式

ステージ構成は、全部で10ステージあるうちの、7ステージにて構成される。

まず、前半の4つのステージだが、これはランダムステージとなっていて、4つあるステージのうちの、3ステージがランダムで登場する。

ランダムステージは、出てくる順番もすべてランダムで、どの面が何面に来るか分からない。

ちなみに、3面目に来たス



●前半ランダムステージ



テージは、時間の経過を表す演出で、夕焼けになって登場するぞ。
5面の「外堀」ステージをクリアすると、ここでステージ選択画面になる。ここで後半面のステージを任意で選択するのだ。

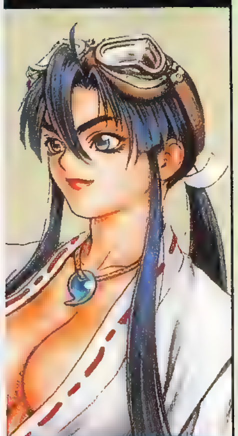

ランダムステージの3面はどの面が来ても夕焼けになる。凝った演出だ。

選ぶコースは、上コース、下コースに分かれている。どちらでも好きなコースを選んでいけばいいだろう。
また、ここで選んだステージによって、最終的にエンディングが変化してくるので、いろいろとステージを回って見るのが面白いだろう。

各キャラクターの性能について

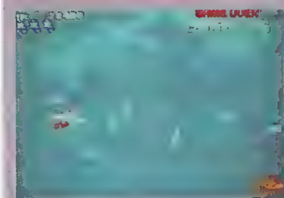
各キャラクターの性能は、各キャラでまとめてみたので、そちらを参照してもらおう。
自機のスピードは、どのキャラが一番速いのかということを相対的に見たもの。
溜め時間は、ショットボタンを押しっぱなしにするとできるため撃ちの所要時間。
自機の判定については、基本的に上半身の胸部のみで、各キャラとも下半身には判定はないので、覚えておこう。
あとは、ため撃ちとボムの性能を見て、好きなキャラクターを選ぼう。

こより



●スピード
第3位
●溜め所要時間
0.66秒

・メインショット「おふだショット」・サブウェポン「誘導珠」

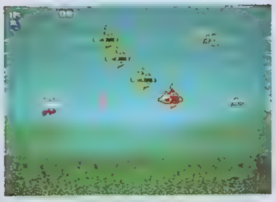


こよりのメインショットは、おふだショットだ。バラバラとばらけて直進していく。パワーアップするとお札の大きさが大きくなるぞ。
サブウェポンは誘導珠。敵を自動追尾して攻撃してくれる優れモノだ。パワーアップしていくと最大4発まで同時に発射することができるぞ。

当たり判定



・ボム「九字の術法」





こよりのボムは、初め赤い色のお札を自機前方に発射、そのあと前方にて炸裂して敵にダメージを与える。
"臨、兵、闘、者、皆、陣、裂、在、前〟という9文字が次々に吸い込まれていき、次元環の部分は敵にダメージを与えると同時に敵弾を消し去る。
戦国エースのときの"おみくじボム〟の強力版といった感じ。

・ため撃ち「使役の術法」





ため撃ちは自機のショットのレベルによってパワーアップしていく。順にレベル1から4までの式神がいて、レベル1は"宝珠〟、レベル2は"妖卵〟、レベル3は"法輪〟、レベル4は"魔狗〟である。
こよりの式神は1画面内に数発同時に発射できるので、これを利用すれば1度に敵に大ダメージを与えることが可能だ！（写真参照）
ため撃ち～ため撃ちでドンドン式神を撃っていけば、ボス戦などで非常に有効。まずは使ってその威力を試してみよう。

・ため撃ち「炎の善次郎」







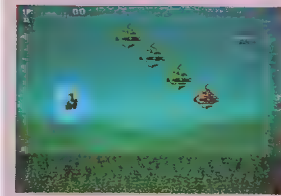
ため撃ちは、善次郎が炎の塊となって突進、敵に当たると相手のヒットポイントを削りながら敵を貫通する。

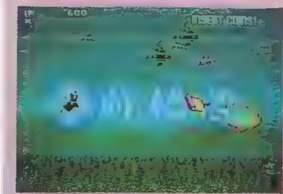
レベルが上がっていくと、善次郎の大きさがドンドン大きくなっていく。最大レベルでの善次郎はかなり大きい。

ただし、このため撃ちはこよりのものとは違い、善次郎自身が突進していくので、１回善次郎が画面外に消えて行くまで次のため撃ちができない。

１回当てるのをミスるとキツイかも知れない。当てたときの威力に期待しよう。

・ボム「坊主念仏地獄」



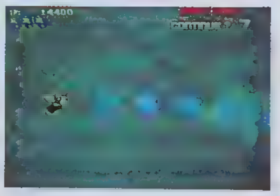


天外のボムは、戦国エースのときからお馴染みの、坊主念仏地獄だ。

ボタンを押した瞬間から無敵状態になり、一瞬気合を溜めるグラフィックになる。

その後経文型のレーザーを発射、経文の文字は敵に当たるとはじける。攻撃範囲が狭いが強力で、カタい敵などに有効だ。

・メインショット「数珠ショット」・サブウェポン「フェザーショット」



天外和尚のメインショットは、数珠ショット。見たとおり数珠を投げるショットだ。

パワーアップしていくことにより、数珠の大きさが大きくなり、連射力もパワーアップする。

サブウェポンは、フェザーショット。オプションの善次郎から無数の連射ショットが発射される。パワーアップすると連射数がアップする（最大12発）。

当たり判定

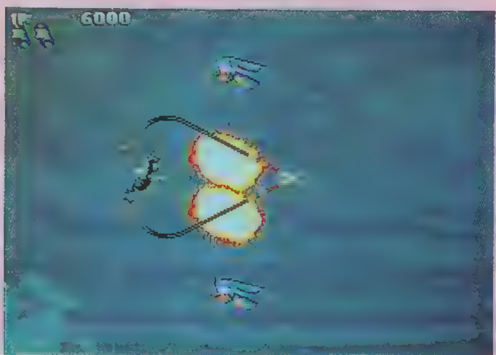


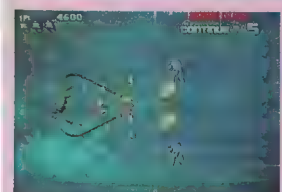
天外

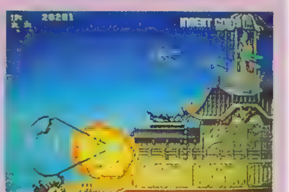


●スピード
第５位
●溜め所要時間
0.66秒

・ため撃ち「槍曼陀羅」





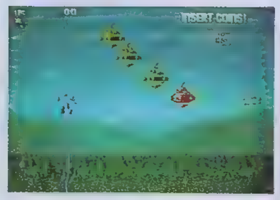


ため撃ちは、ハガネの背後に装備された〝機銃槍〟が伸びて前方の敵を攻撃する、槍曼陀羅である。

リーチが短いので接近戦用の一撃必殺武器で、バルナス（ガンバード）のロケットパンチに近い。だが、この槍曼陀羅は出した後その場に槍を残して移動できるので非常に使いやすい。写真のように敵弾を避けたりも可能だ。

レベルが上がると、槍の本数が増える。最高レベルは、１度に４本の槍を同時発射するぞ！

・ボム「来震雷撃」



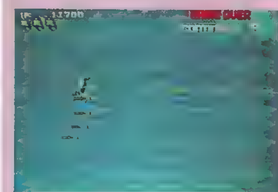


ハガネのボムは、画面中に雷を落とし、画面全体にダメージを与えるボムだ。

ボタンを押した瞬間から無敵状態になり、胸の装甲が開いて１本目の稲妻が走る。

その後、画面全体に落雷、敵弾を消し、画面全体にダメージを与える。瞬時に無敵になるので使えるが、使用中に移動できないのが難点。緊急回避用か？

・メインショット「ガトリングショット」・サブウェポン「閃光弾」



ハガネのメインショットは、ガトリングショットだ。その名の通り直進型の細いショット。

見た目には細いショットだが、連射力は全キャラ中ナンバーワンなのでかなり使える。

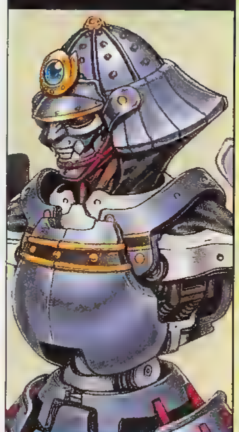
サブウェポンは、閃光弾。メインショット同じく直進型のショットだ。

ハガネはパワーアップするとオプションの数が増えるタイプなので、パワーアップするとその分発射本数も増える。このオプションは自機追尾型のオプションだ。

当たり判定



ハガネ

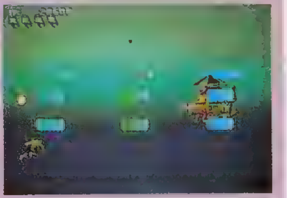


●スピード
第３位
●溜め所要時間
１秒

・ため撃ち「蒼羅霊」







蒼羅霊を発射すると、オプションである"菱花鏡"より一定時間、レーザー状の光線が発射される。

この鏡は、ためを開放した場所に置いておけるので、攻撃力を分散できるのが強み。翔丸はショットが直線的なものばかりなので、ため撃ちの攻撃は非常に心強いものになるだろう。

また、この鏡は、パワーアップしていって、オプションが増えていくと、ため開放時に上下に広がって攻撃してくれる。そのまま放っておくとだんだんと間隔が狭っていき、これが効果時間の目安になる。

・ボム
「那由他裂斬」

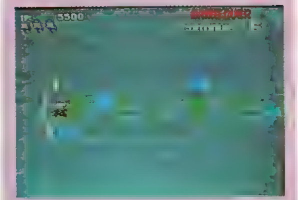




翔丸のボムは、那由他裂斬。このボムもボタンを押した瞬間から画面中の敵を消してくれる。

翔丸の後方より、無数の真剣が飛んできて、画面の全体にダメージを与える。画面内のどこにいても効果は同じだが、ハガネのボムとは違い、ボムを使っている間に自機が移動できる。ストライカーズの零戦に近い。この辺をどう使うかがポイントか？

・メインショット
「小刀ショット」
・サブウェポン
「照魔霊」



翔丸のメインショットは、小刀ショット。直進タイプのショットで、幅がそこそこあり、ある程度の連射力がある。

サブウェポンは、照魔霊と言って、やはり直進するタイプのショットだ。自機の後ろに付いているオプションからレーザー状のショットを出して攻撃する。

このサブウェポンも、パワーアップすることによってオプションの数が増えて、その分同時に発射する数が増える。このオプションは自機の後方に固定型だ。

当たり判定

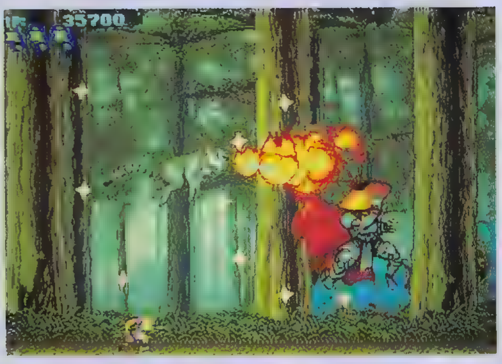


翔丸



●スピード
第1位
●溜め所要時間
1秒

・ため撃ち「忍法 火猿の術」







ため撃ちは、お供のソクラテスが巨大化して、口から火炎を放射する、その名も"火猿"の術だ。

おさるは、翔丸のものと同じく、その場に置いておけるので、攻撃力の分散が可能。パワーアップしてレベルが上がると、火炎を放射している時間が長くなるぞ。さらに、レベル4のファイヤーは、火炎を上下に揺さぶって攻撃してくれる。

ちなみに、正式名称は"火猿の術"だが、ユーニスはこれを「さるさるファイヤー」と呼んでいるらしい。

・ボム
「忍法　華の舞」





忍法華の舞は、戦国エースのジェーンのものによく似ている。

ボタンを押した瞬間から無敵で、回転しながら拡大してくる。

その後、画面の全体に桜吹雪を出して舞い踊る。おぱんつが見えているが気にしているヒマはない。

例によって、拡大して舞っている最中は移動、攻撃ともにできないのである。

・メインショット
「苦無ショット」
・サブウェポン
「手裏剣ショット」



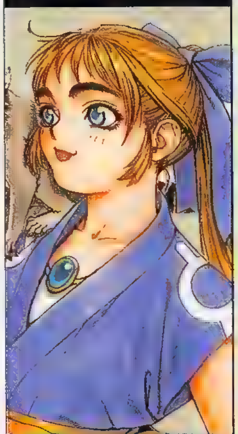
ユーニスのメインショットは苦無だ。パワーアップしていくと発射する本数が増えて、だんだんと拡散していくようになる。

サブウェポンは、手裏剣ショット。最初から2WAYのショットで、パワーアップしていくと、最大時にはX字型の4WAYショットとなる。

当たり判定



ユーニス



●スピード
第2位
●ため所要時間
1秒


覇王降臨
乱世戦慄


新作対戦絵巻
NINJA MASTER'S
覇王忍法帖
TM
©SNK/ADK 1996
武器と素手、斬るか殴るか刹那の判断が勝負を決める。
異世界"時叛宮"を舞台に血の運命に導かれた十人の戦鬼が集う！
NEO GEO TM
NEOGEOはSNKの商標です。
ADK 株式会社エーディーケイ
〒362埼玉県上尾市愛宕3-2-15　ADKビル
■テレホンサービス　TEL.048-775-2347　電話番号はお間違えなく。

こいつショットが大活躍するぞ!



©1996. KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

今回の攻略は、ステージ目標を達成できなかった場合に来る「館」と「炭坑」のステージをやろう。こいつショットでガンガン行こう。

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡

あんまり来たくないステージではあるが…

さて今回は館ステージと炭坑ステージの攻略をやってみたいと思う。

各ステージのステージ目標をちゃんと達成していれば、この2つのステージは出てこない。

だがしかし、運悪くしてノルマを達成できなかったときには、この2つのステージをやることになるので、万が一のときのために練習の意味も含めてやっておいたほうがいいと思うぞ。

さすがにノルマ未達成ステージだけあって、こなさなければならないノルマは若干簡単に設定されているので、比較的簡単なステージと言えるだろう。

しかし、通り道や敵の出現パターンなどを覚えていないとさすがにキツイので、その辺を中心に見ていこう。

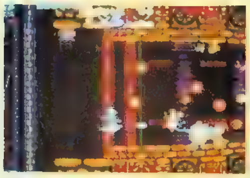
館ステージ


あんまり来ないステージだから知らないと死にやすい。

このステージは、ネズミの館の中に乗り込んでいって、ネズミどもを退治していくステージ。

ネズミたちは、大体気球に乗っていたり、パラソルに捕まっていたり、鎧を着ていたりする。

なので、ネズミたちを倒すには、一度その付属品を破壊した後に、さらにダメージを与えないと完全に倒すことはできない。完全に倒してはじめてノルマに＋1されるので、そこのところに注意しながらネズミたちを倒していこう。


ネズミは逃がさずにちゃんとトドメをさしてやるように。

こいつショットが大活躍だ!

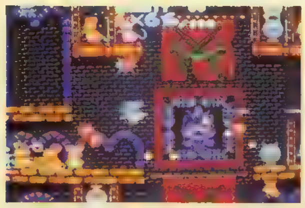
まず、このステージは、装備をこいつWAYからこいつショットに換えよう。

このステージでは、こいつショットがかなり役に立つのである。

なぜならば、この面は画面の後ろから出てくる敵（ネズミ）が多いことと、上下左右から敵の体当たりが多いことが言えるからだ。

こいつWAYでも一応できないことはないが、せっかくそのための武器があるのだから、積極的に使っていってあげよう。

それから、パワーアップの段階も1段階上げて、3段階目（こいつが3匹になっている状態）まで上げておこう。このぐらいのパワーがあればこの面は大丈夫だ。


後方の敵に対してこいつショットを使うと楽なのだ。

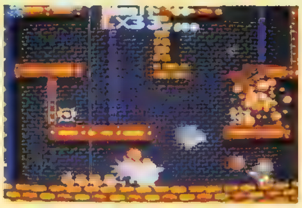
必ず通っていくコースを決めていく

このステージのもうひとつのポイントは、必ず通っていくコースを決めておくということ。

この面は、地形によってコースが区切られていて、どこをどう抜けていくかによって、かなり楽になったりつらくなったりする。

なので、"必ずここと、ここを抜けていく"と、通るコースを各自決めていったほうがよい。

一応マップのほうに、おすすめのコースを示しておいたので、参考にしてほしい。また、攻略の中ではこのコースを通って行くことを前提にしてあるのでそのつもりで読んでほしい。


地形をマップで覚えておけば大丈夫。

それでは館ステージの具体的な攻略に入ろう。



開幕赤ベルをちゃんと取る

この面でも、ステージの最初に空中戦がある。

またまた例によって、最初に赤ベルを確保しておくことをお薦めする。

ステージの中盤や終盤でベルを取るのはかなりの勇気がいるので、やはり最初に取っておくのが望ましい。

入り口の門のあたりまでベルをドリブルしていって、門の所で調節して取ろう。この面は割と楽に取れるはずだ。

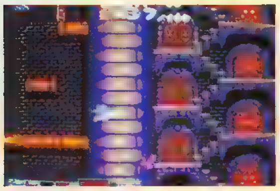


ボスのメデューサのために、ここで赤ベルを取っておこう。

序盤～中盤やたらとスクロールさせない

ステージの序盤～中盤で注意してほしいのはこれ。

このステージは大きな2画面分のマップでステージが構成されているので、やたらとスクロールさせてしまうと、画面外から画面の外に隠れている、戦わなくてもいい敵キャラまで出現させてしまう。



画面をスクロールさせるときはコウモリに注意。

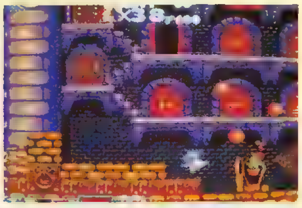
ネズミたちをたくさん倒したい気持ちは分かるが、ここはあせらずにゆっくり画面をスクロールさせないでいこう。

特に気を付けたいのは、コウモリの敵である。コイツが画面外からいきなり体当たりしてくることがあるので注意だ。

中盤にさしかかると、トビラの中からネズミがたくさん顔を出す場所がある。

ここは、まずは下にあるハッチを壊すのが最優先。ハッチから出てくる敵は出してしまうと非常にやっかいだぞ。

ハッチを壊したら、あとはコウモリに気を付けながら、上下のトビラのネズミたちを倒そう。ここは多少冒険してもOK。



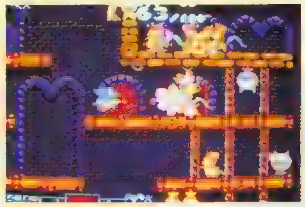
この場所は、ここのハッチを優先的に壊しておこう。

終盤～ボスまでこいつショットをうまく使う

終盤戦は、地形が複雑なのでちゃんと覚えて、たくさんネズミが出てくるところを選んで進んでいこう。

ここでも、コウモリや砲台などが上下左右にいるので、画面をスクロールさせる場合には要注意。こいつショットで正確に打ち壊して進んでいきたい。

3カ所ある、ネズミのたくさん出るトビラは、上のほうの2つのほうを倒していく。ここはオイシイポイントだ。



ここのトビラはオイシイので必ず倒しておきたい。

また、万が一進むルートを間違ってしまって、下のほうのルート（鉄球がたくさんあって狭いルート）を通ってしまった場合、最後にボスに抜けていく狭いところがつらくなる。



下のほうから行ってしまうと、ここが狭くて嫌だ。

こうなってしまった場合、追いつめられたのならば、菊一文字を1発使って抜けて行こう。できればこうならないようにしたい。

菊一文字は、最後まで持っていって、ボスに全部使いたい。

ここのボスは、全面屈指の死にやすさ（しかも1回死ぬとハマリやすい）だからである。

ボスメデューサ

ボスはとてもイヤなヤツ、メデューサである。

メデューサは、髪の毛の部分のヘビから、通常弾をたくさん出してきて、その攻撃プラス、目の部分から、自機を一定時間動けなくさせるレーザーを出してくる。

基本的にはヤツは一定時間経つか、一定ダメージごとに目からレーザーを撃ってくるので、通常弾を上下に大きく避けつつ、レーザーが来たら画面の上下にすばやく逃げるのを繰り返そう。



レーザーはなるべく大きく避けよう。

レーザーを撃ってくるタイミングは、直前にモーションがあるため、慣れてくれば大体わかるので、追いつめられないようにしていこう。

しかし、こんなやりかたでは危険が伴うので、安全ではない。

ここは、菊一文字を使って、速攻でヤツを倒してしまうのが得策だ。

始まったら、いきなりヤツの目の前から菊一文字を張る。ヤツの目のところに丁度重なるようにしてやるとGOOD。このようにして速攻でダメージを与えるか、または菊一文字を張って、重なりながら弱点に撃ち込みまくってもいい。ここら辺はお好みで。



菊一をこのように撃ち込んでやる。

ノルマがまだ達成されていない場合は、ヤツがたまに出すネズミ「飛ぶんDEチュー」が出てくるのに期待してもいい。飛ぶんDEチューは菊一文字で一掃するといいぞ。



あとは、こうやって重なりながら撃ち込んでも可。

また、ヤツは一定ダメージで画面いっぱいに突っ込んでくる。

このときは、画面の左下スミに逃げ込んでしまえばOKだ。かなり狭いので気を付けよう。

こうして菊一文字を3本フ



体当たりはここで。来るときは地面が揺れるから分かる。





ルに使っていけば、何とかミスすることなく倒せるだろう。

ボスで復活するとき

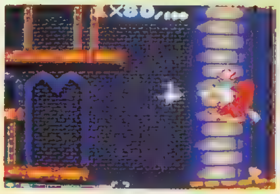
このボスで死んで復活するときは、ちょっと辛い。

何がつらいって、復活地点のザコがかなり強くて、こいつWAYまでパワーを取らせてくれないというのがキツイ。

さらに、ボス自体も菊一文字がないと弾避けがつらいから、菊一文字が取れないとハマってしまう恐れがあるぞ。

復活は、まずスピードを取ってイーグルサブJr.を速攻で倒して、菊一文字を手に入れるのが最優先。それからスピード2速、取れればこいつショットorこいつWAYどちらかを取っていこう。

ボスはもう菊一文字で速攻していこう。



復活では赤ベルを絶対に取りたい。

炭坑ステージ

このステージは、難度自体はそれほど高くないのだが、敵の数が多いので、ショットパワーがないとどうしても撃ち負けがちになる。

この面に来る原因として、乱入ボスステージで死んだときが挙げられるが、この場合には、プレイヤーは初期状態からのスタートなので、ショットパワーが不足しがちだ。

なので、ここから復活の場合などには、確実にパワーアップしていくことが重要。パワーの取り逃しは×。



まずはこいつショットが欲しいぞ。

この面は赤ベルを取るか否か?

この面は、別に赤ベルが必要な場所はない。

しかし、この面の最後の最後、トロッコペンギン地帯のところで、楽して避けたいのならば、赤ベルを初っぱなで取っておくとトロッコ地帯は安全に抜けられる。

別に、赤ベルはあって困るモンじゃないので、とっておいてもいい。が、当然ランクがその分上がってしまうので、それは覚悟のうえで取ること。自信があるなら何も取らないで全然OKだ。

空中戦～序盤 こいつショットまたまた活躍

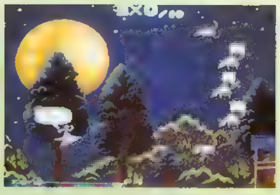
この面もまた、こいつショットが大活躍してくれる。

面が始まったら、即こいつショットに切り替えよう。復活の時も同様に、パワーアップはこいつショットで行くのがよい。

こいつショットは前の面と同様3段階までのパワーアップで行く。パワーが足りないと、後ろの敵などを正確に狙ってくれないので、やはり3段階くらいのパワーはほしい。

さて、空中戦で注意したい敵は、縦に一列に5匹並んで登場する「地底犬」である。

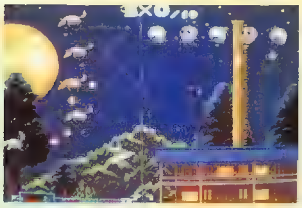
この犬は、ショットを当てると背中から旗を出してくるのだが、"ハズレ"のヤツに対してはいくら弾を撃ち込んでもやっつけることはできないので注意しよう。



当たりのヤツを撃たないと倒せないのだ。

倒すには、"当たり"のヤツにショットを当てれば、一気に5匹とも倒せるのだが、ショットパワーがないとなかなかキツイ思いをするかも。ショットパワーがあれば何の問題もない。

ショットパワーがなくて追いつめられたら、ムリに正面で撃つのはやめて、画面の上下から画面の前に抜けてしまおう。



ショットパワーがないときは、引きつけて前に逃げてしまおう。

序盤戦に入ると、狭い地形での戦いになる。いよいよこいつショットの出番。

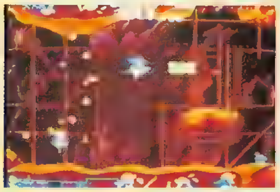
気を付けたい敵は、画面の上のカベに張り付いている敵の"鍾乳剣"と"レーザー大臣"の2つ。こいつらは出現したのが見えたら速攻で壊していきたい。



鍾乳剣は爆発する前に倒したい。レーザーは地形も抜けて来るぞ。

敵のハッチの"しげちぃ"も、出現即破壊がベスト。放っておくとザコは後ろから出されてしまうぞ。

後ろから出てくる敵"ドリペン"は、こいつショットを使っていれば問題ないと思うが、弾を撃たれることがあると思うので、撃たれたら写真のように弾の隙間に入って避けよう。ヤツの弾の撃つ場所は決まっているので、覚えておいてあらかじめ弾の来ない高さに合わせておくと楽。



ジャンパーの撃つ弾は決まった場所で避けるようにしよう。

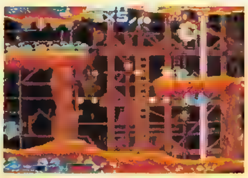
中盤～ボス前 落ちてくる地形に注意

中盤に、壊すと落ちてくる地形が何カ所かある。

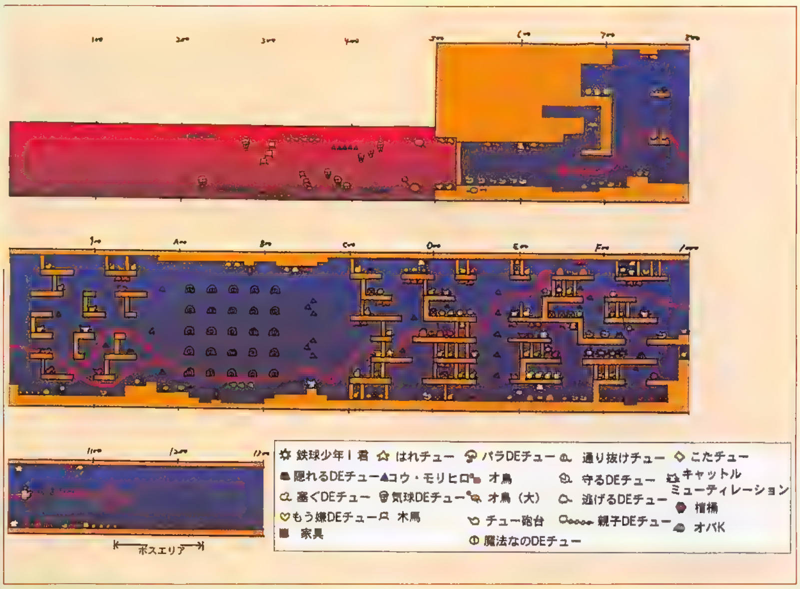
マップを見てもらえばわかりやすいと思うが、一番最初の長い地形（上に砲台がたくさん付いている所）と、最後の長い地形（トロッコ地帯の

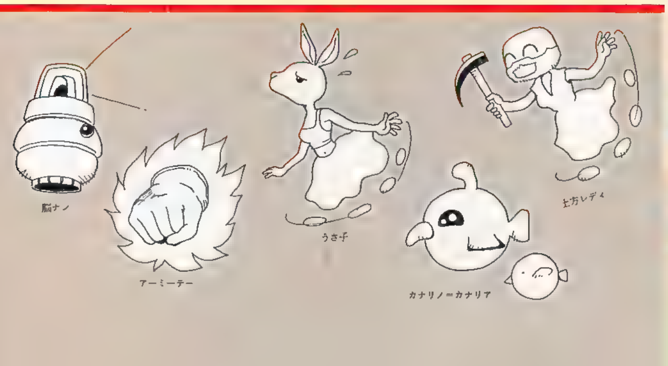


柱を破壊して、一気に抜ける。後ろからの弾に注意。



このくらいまで引きつけてから、







前）についてはちゃんと覚えておく必要がある。

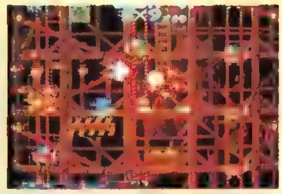
この2つの両方とも下を通っていくのがいい（ホレるんですが壊せるから）。

しかし、落ちてくる地形が危険なので、そこの所に注意。対策としては、なるべく地形が落ちる原因となる柱を壊すのを引きつけて、ギリギリまで広い地形の状態にしておくのが有効。

ただしこの場合、最後に抜けたあと上の地形に付いている砲台たちの攻撃が後ろから来るので注意しよう。こいつショットで倒していこう。

最後の最後、トロッコ地帯。ここは上下からトロッコに乗っかったペンギンたちがダイナマイトを投げつけてくるので大変だ。

ダイナマイトは破壊しても分裂してさらに爆風を出すから、なるべく近づかないようにして破壊していこう。また、後ろからも投げつけてくるので、後ろのほうにも注意をしながら行くこと。



後ろからのダイナマイト＆爆風に注意だ。

ここの場所が苦手ならば、ここを抜けるために菊一文字を取っておくのも一つの方法だ。菊一文字があれば重なっているだけで問題ない。

ボス タヌコー

ボスはタヌコー。狸のボスだ。

初めボスは体当たりをかましてくるので画面の上で避ける。

ボスの攻撃は、基本的に岩の塊や変な機械（ホレるんです）を飛ばして攻撃してくる。

ノルマを達成していない場合は、ここのホレるんですを壊してノルマを達成しよう。

ボスの弱点は本体の顔のあたり。タマに攻撃してもダメージにはならないので注意しよう。

ボスが岩を飛ばして攻撃してきたら、画面の後ろで撃ちまくっていればいい。だが、ショットパワーがない場合、ちょっと撃ち負けてしまう。なので、特に復活の場合などは、ヤツが岩を飛ばしてきたら、ワザと"タマ"を攻撃してやろう。



岩が怖かったら…、

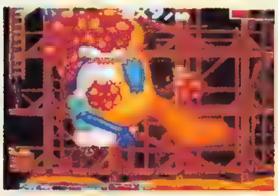


タマを攻撃して撃ち落とそう。

するとヤツは、タマを攻撃されて痛がって、岩を落っことしてしまうのだ。

このことを利用すれば、ヤツの岩攻撃はほとんど問題ない。

さて、岩攻撃は3種類あって、このうち、ヤツが岩を身にまとって体当たりしてくる攻撃がある。この攻撃は、前述の方法ではダメなので、この攻撃がきたら、いったん逃げに徹しよう。



体当たりは撃ちまくりつつ、左上にサッとかわそう。



ヤツの体当たりは、岩をある程度壊しつつ左上に逃げる。岩をなるべく壊しながら、体当たりの時には画面の左上に逃げるようにしよう。

一定の条件を満たすと、ボスが尻尾付きのおねーちゃん姿に変身する。このときボスは、ハート型の弾を出してくる。

このハートは打ち壊せるので、ショットを撃ちまくっていればさほど問題はないだろう。



おねーちゃんのハートは撃って壊そう。ちょっとカタいぞ。

あとはこれらのモードの繰り返しなので、ちゃんとやっていれば勝てる。

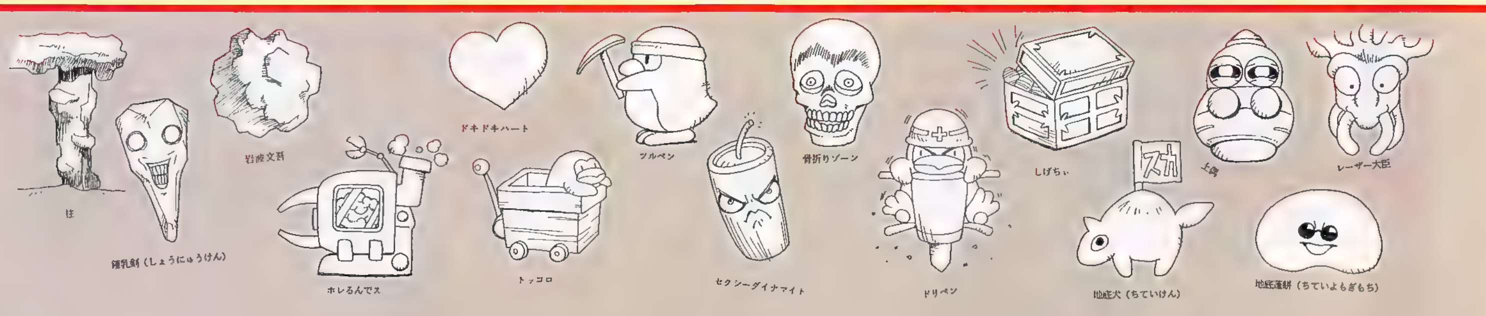
次回は空中ステージと乱入ボスステージをやる

今回の2つの面は、ノルマを達成しなかった場合のみのステージ。

つまり、もうオールミッションコンプリートはできない状態になってしまっているので、別にこれらの面でのノルマはクリアしてもしなくても、もうスペシャルステージに行けないので、ムリしてノルマをこなす必要はない。

なので、普通にクリアだけするなら、ノルマは気にしないでもOK。気楽に行こう。

次回は空中ステージと乱入ボスステージをやるぞ。空中ステージのノルマはかなりキツイぞ。



マネッこ大好き〜 機種別攻略 オプション



基本形態はこいつ。本物のこいつとの比較と武器を詳しく紹介しておこう。

担当：キャサ夫

セクシーパロディウス、新キャラの1人「オプション」。

このキャラクターは極パロにはない魅力的なものを持っている。普通のキャラクターなら、1つのメインショットをパワーアップさせ、1面1面クリアして先へ進んでいくが、「オプション」の場合はすべてのショットがメインを張れて、場面場面で1つ1つの武器が力を発揮する。

「オプション」の持っている武器は全部で4種類あり、グラディウスのバイパー、極パロのこいつWAY、極パロのミカエル（前方向ショット）、サンダークロス(ブーメランショット)と、このような武器を持っている。

これらの武器はどれも強いが、前回極パロ最強キャラ「こいつWAY」を持っているということで、普段メインとして使う武器はこの武器でOK。で、地形や敵の出現パターンによって他の武器をうまく使いこなしていくのだ。

こいつもどきと本物の比較

では、こいつWAYをメインとして使う「オプション」と「こいつ」がどれほど違うのか、ちょっと考えてみよう。

まず、どっちのキャラもショットは9WAYがメインとなる。ゲーム開始時に1段階目3WAYをとるには、こいつがカプセル4つ、オプションは2つ。ここでとりあえずオプションのほうが有利と考えられる。

1段階目を取ってしまえば、残り4回のパワーアップは2キャラともまったく同じ段階を踏むので、なんの違いもない。

とまあ、ショット面で比較すると、オプションのほうがこいつよりもカプセルを2つ分早くとれるので、死んだときの復活パターンなどを作りやすい。ここではオプションが勝つのだ。



こいつWAYの１段階目、２個でOKだから復活上手。

ミサイルだが、オプションはミサイルが出せない。が、こいつ自体ミサイルは9WAYで補えるために使わない。だから、この比較は五分。

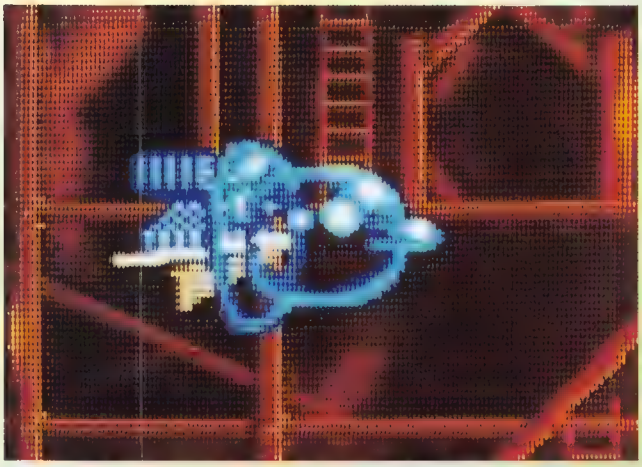
次に、一番の問題となるバリア。これが実にオプションにとって分が悪い。カプセル順では、ともに7個目がバリアになっているので問題ないが、バリアの耐久力が異なっているのだ。

オプションは耐久力が3発で、普通に思える。が、こいつはなんと16発まで耐えることができるのである。一応オプションのほうは全方向（360度）バリアで後ろからの弾も防ぐことが可能。それと比べこいつは、前方（180度）バリアになっている。

ここでの差は、コナミ特有のランクの上がり方に関係してくるのである。ある程度の装備をつけて先へ進んでいくと、もちろんランクは上がっていく。で、死なずに後半面までいくと敵弾は多くなり、打ち返し弾まで撃ってくるようになるのだ。この弾の数といったら、もう画面いっぱいって感じ。それでは、耐久力がたった3発ではとても防ぎきれない。

が、こいつはその弾数を防ぐことが可能なのである。この差で、大きく「こいつ」のほうが使えるというのがわかってくる。

とまあ、「こいつ」と「オプション」の差はバリアだけが少々めだつが、その他の部分では劣っていないということがわかるだろう。



オプションもこのバリアを持っていたら…。こいつ仕様で。

3種類の武器の使い方を学べ

それでは、オプションを使用したプレイ、主に武器の使い方になるが説明していこう。

まずは初期段階のグラディウスオプション。この形態は、他の装備で面クリアすると、必ず次の面の初めでなる装備である。慣れてくれば良いが、最初は面倒臭いものがある。

基本的にはミサイルが撃てないので、サッサと他の装備に変えたほうがいいだろう。

こいつWAYは先ほどから言っている通り、メインとして使う武器だ。使おうと思えば、1面からずっとクリアまでというのも可能だ。が、基本としては前方からザコが「ワー」と沢山くるところで使用する。

ミカエルもどきはフルパワーだとショットが全方向に撃てる優れものだ。ザコが結構後ろからくるところなどで有効。

サンダークロス（ブーメランショット）はオプションを最高4つまで付けることができ、そのオプションはミサイルボタン（一番右のボタン）を押すことによって、上下に間隔を広げることができるのだ。で、この武器は地形などの壁となるものに当たると跳ね返るので、それを利用して壁に隠れている敵を撃つことが可能なのである。ハッキリいって狭いところでは超使えるので、オススメしちゃうぞ。



こんな感じで緊急回避に使うと良いその場バリア。耐久3。

その場バリアは先ほどもいった通り耐久力が3発しかない。基本的にバリアを付けてプレイすると、レベルの上がる対象となるので、カプセルをあわせておいて危険なときの緊急回避用として使うようにしよう。

それでは、武器がある程度どのような力を持っているか分かったところで、実際の面構成でどの武器がどこで使えるのかをアドバイスしていこう。

1st 北の牧場

1面ではスピードを2速とり、こいつWAYにする。で、あとはショットをパワーアップしていき、1面ボスを倒せばOKだ。

さすがは1面、基本的にキツイ攻撃はなく、のどかな攻撃が続くので、パワーアップカプセルを逃さないようにしてショットをパワーアップさせていこう。

2st／浴場

このステージは意外に難しく、慣れが必要なところだ。ステージ目的があり、コインを300枚集めなくてはいけないのだ。この面もこいつW



ここらへんでこいつWAYの威力が発揮される。

AYでいくのが良い。
注意としてはコインに気をひかれて行き止まりに突っ込まないようにすること。

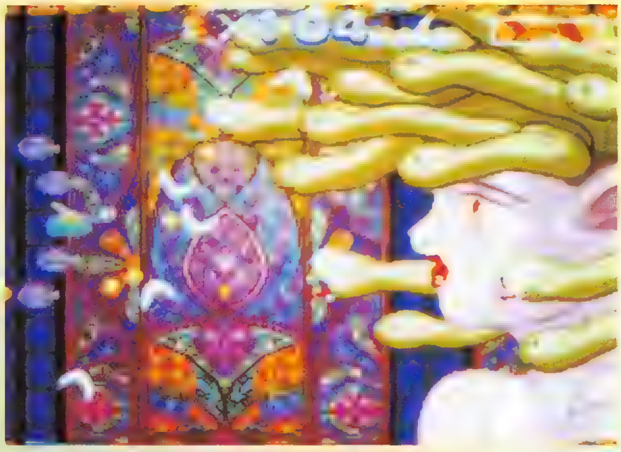
3st/竜宮（ノルマ達成）

2面でノルマ300枚のコインを達成すると、この竜宮ステージにくる。
難易度的にはそんなに難しくはない竜宮ステージ。3面へのノルマも勿論あり、天女を300人助ければOKだ。このステージは後ろからカメが出てくるので、初めはミカエルで覚え、慣れたらこいつでプレイするようにしよう。
ちなみに天女を300人助けなくてはいけないが、途中で出てくるドラゴンを少し多めに倒せば、余裕でノルマは達成できるので心配無用だ。


ブーメランを広げて狭い所もこれでOK。

3st/館(失敗)

2面のノルマとなっているコインを回収できないと、この失敗ステージ館へやって来る。
3面でもノルマがあり、この面はネズミを100匹倒さなくてはいけない。ここら辺までくるとレベルもちょっとずつ上がってきて、攻撃もきつくなってくる。館は少し迷路になっていて壁が邪魔になっている。
ここでのおすすめ武器はT・Cだ。色々なところにネズミがいるが、ブーメランでほとんどのネズミを倒すことが可能だぞ。さらにこの面のブーメランの良さが1つある。ボスのメデューサだが、こいつショットでいくと、ボスの弱点に弾が当たりづらく、倒すのに時間がかかってしまうのだ。しかし、ブーメランなら「カッカッ」と跳ね返って弱点に良く当たってくれるのである。
ボスの撃ってくるピンクレーザーに注意するように。


ボスメデューサはブーメランがおすすめだ。

4st/倉庫（ノルマ達成）

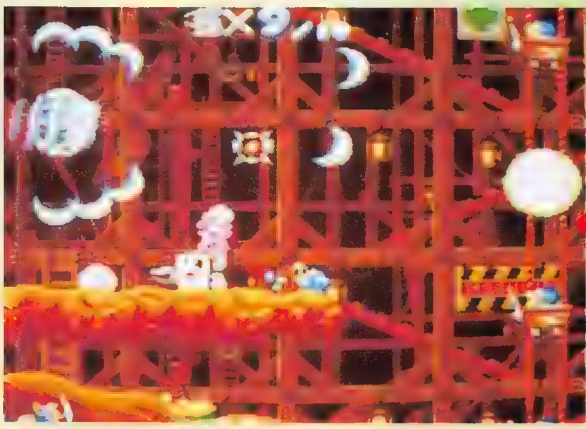
3面のノルマクリアで倉庫面だ。さて、ここまでくるとかなりランクが上がっていて、そろそろ気合が必要になってくる。この面のノルマはセクシーなねぇちゃんを50人助けなくてはいけない。
倉庫ステージは意外に狭い面で、前から後ろからとドンドン敵が出てくるが、使う武器はこいつショットが良い。なぜなら、地形効果を利用してブーメランを使うと上からコンテナが落ちてきて、かなり苦しくなるからだ。
ミカエルもどきも結構使えるが、やはり上方向にはこいつショットがおすすめだね。ただ、後半のコンテナ地帯はザコがかなり出てきて、さらにノーミスだと撃ち返し弾も撃ってくるのでその場バリアでは苦労するぞ。


コンテナ地帯は撃ち負けるので連射命だぞ。

4st 炭坑(失敗)

炭坑ステージはちょっと怪しげな洞窟で、ある程度の地形をあらかじめ知っておかないと、死にやすい面だ。
基本的に前半はミカエルかT・Cで進んでいくのが普通。で、岩をかわしつつトロッコ地帯まできたら武器をこいつWAYに取り替えて上下のペンギンを倒すのである。ちなみに、ここにもノルマがあり、変な機械を10個壊せば達成だ。


初めはブタor T・Cで進むのが理想。


で、トロッコ地帯でこいつに切り替えろ!!

5st/空中

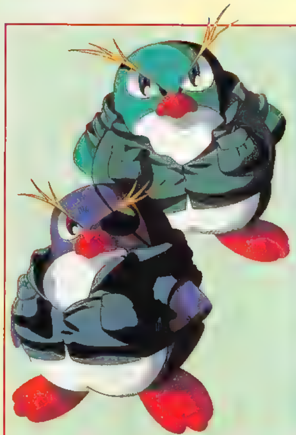
オプションを使ってノーミスでここまでくるのは結構すごい。一応この面にもノルマがあり、2面と同じコインを300枚集めるのだ。
空中ステージでは上下の攻撃がきついので、ミカエルかこいつのどちらかが良い。面の中盤と後半でベルパワーを使わないと通れない壁があるので、ベル調整のしやすい武器を使うべし。ちなみに一応言っておくが、青、緑以外のベルでは壁を抜けることはできないぞ。


ベルパワーも活用しないと、クリアは遠いぜ!!

というわけで、本当に簡単なアドバイスしか言えなかったが、他キャラと比べて「オプション」は結構つらいキャラクターの1人だ。このキャラをやったあとに「こいつ」をプレイすると意外に楽に感じるのはぼくだけでしょうか、いや、他にもいるとは思いますが、なんとか1周クリア目指してガンバッテください。

機種別攻略 イワン&トビー

バウンドいいけど…



イワトビシリーズはもはや問題外。バウンドを使いこなせ!

前回から大幅に変更のあったペンギン。あのスプレッドとボトンミサイルは忘れ去られ新たなる兵器を身につけてきた。

まずは新兵器から見てみよう。

イワトビシリーズ

ペンギンは新たにイワトビショット、イワトビミサイルというものを身につけた。イワトビショットというのは自分の斜めに弾を出し、いわゆるダブルの状態になるのだが、斜め上に出た弾は放射線を描いて下に落ちていくのだ。

イワトビミサイルというのは、一度少し上に出てからそのまま垂直に落下する。地面に着いても昔のように地面をはっていくわけではないので、前のものより使えない。ただ、堅い敵の上からどんどんぶつける分には前のものと同様に使えるだろう。

ミサイルが地をはって行かないので、明らかに下方向に対する攻撃力が低い。通常ショットをイワトビショットにした場合、もう斜め下がスカスカで地面にいる敵に対して非常にやりにくい装備となってしまうのだ。

そこで…、



斜め下が終わってる。

バウンドショット

これが新兵器の中で超いい感じだ。

普通にやっている分には3WAYの弾だが、地形がある所なら、上と下の弾は地形でバウンドする。要するに地形がある面だとこの武器は非常にいいのだ。それも狭ければ狭いほど弾幕が厚くなる。

また、この武器は障害物があればどこでもバウンドするので、普通にやっては倒せない敵もバウンドしてもぐり込んでいって当たることも多い。

というわけでバウンドショットさえあればイワトビミサイルもさほど重要な役目を果たさない。

とりあえずミサイルよりもバウンドショットを取っていくようにしよう。

オプション

前回のオプションとは違い、今回のオプションはいい。やはり動かなくてもオプションでフォーメーションが組めるというのはボス戦で重要なことだ。



フォーメーションありがたや。

攻略は?

はっきり言ってしまうと、「こいつ」をメインで現在攻略しているのであるが、ペンギンで特に変わるという所はほとんどないだろう。こいつに比べると前方に対して多少の力不足を否めないが、それでも十分に強い。逆に狭い所にくればこいつよりもはるかに強くなるのである。

例えば3面でその違いがよくわかるだろう。

3面

2面でコインの回収具合でMISSIONを達成したかしないかで変わる3面。この3面でこいつとの違いがよくわかる。

●滝宮

このステージははっきり言ってこいつよりキツイ。何と言っても地形がないのがネックで、ただの3WAYでしかないのでこいつよりよっぽどキツイのだ。

●館

逆に館に来た場合は非常に楽。入り組んだ地形の中をバウンドショットが入り込んで行くのでどんどんネズミを倒せるのだ。

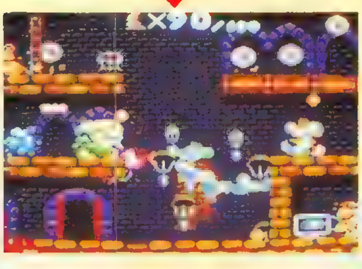
未達成で楽なほうにきてしまうのはすごいムカツクことだ。スペシャルステージなんか行きたくない、という人はわざと未達成にして館に来たほうがいいのでは?



はっきり言ってキツイ。



弾幕すごい数。



だからこいつよりよっぽど楽。

ギャルズアイランドEXのお便り募集なのだ!!

ゲーメスト読者の皆さん！　EX編集部では家庭用ゲームに登場する女の子をいっぱい集めた超豪華ムック「ギャルズアイランドEX」を企画しています!! これを機会に皆さんも参加してみませんか？　楽しいお便りお待ちしていますよ！

キャラクター人気投票の応募方法について

応募方法はカンタン！　ゲーメストEXに付いている投票ハガキに、キミの一番好きな女性キャラの名前と登場ゲーム、そして機種名を書いて送ればOK!!　オリジナル部門とアーケード移植作部門の2つが用意されているから、できれば両方書いてほしいナ！　官製ハガキの応募も受け付け中!! EXを持っていない人はそちらを利用してくれっ!!　読者の皆さんのご意見、ご希望も待ってるよ！

あて先はここだよ

〒101 東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル4F ㈱新声社
ゲーメストEX編集部
「ギャルズアイランドEX」係

イラスト

カラー、モノクロのどちらでも可。サイズはハガキからA4まで。

フィギュア

フィギュア写真に製作者のコメントを添えてお願いします。

コスプレ

コスプレ写真にキャラ名やコメントを添えて送ってくださいね。



©NEC Avenue,Ltd.
LICENCED BY elf



男はダメです!!

◆田中 良描き下ろし表紙◆

スーパーリアル麻雀PVI

徹底攻略

中ボス情報大公開だ!!

鉄拳2 プレイステーション

謎の船を追い求め、少年は旅立った…

パンツァードラグーン ツヴァイ サターン

キミは時の涙を見るか!?

機動戦士ガンダム Ver.2.0 プレイステーション

これで対戦攻略もバッチリ!!

ヴァンパイア ハンター サターン

新作速報

開発者と語るモータートゥーンの世界

モータートゥーングランプリ2 プレイステーション

◆ほか、最新ソフト情報大掲載!!◆

特別付録!!!

一八 ポスター



パンツァードラグーン ツヴァイ



鉄拳2

ゲーメストEXは
毎月第2、第4金曜日発売

©(株)ナムコ © SEGA ENTERPRISES,LTD.1995,1996

ゲーメストEX VOL.14

4月26日(金)発売

特別定価 500円(税込み)

※内容等は変更になる場合があります。

CON コンスポ SPO

PS　コナミ　4月26日発売予定　価格3800円

ときめいてる？

ときめきメモリアル プライベートコレクション

©KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

きらめいてときめいた人との思い出を永遠に残しておきたい……。

愛だろ、愛

全国に散らばるときメモファンの諸君、朗報である。この度、ついに『ときメモ』の資料集的ソフトの登場である。もう1度言う、これはゲームではない。しかしこのソフトの中には、各キャラの原画やCG、ボイスがふんだんに盛り込まれている。これだけでも買いだ！　しかもクイズの問題をお気に入りのキャラが読んでくれるのだ。ウットリ。

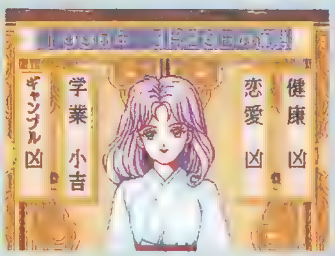
ここからは気になる全4つのモードについて紹介していくぞ。

まず、その4つのモードとは、「ときめきカルトペアクイズ」「ラッキーチェック」「CGギャラリー」「ミュージッククリップ」の各種である。僕なんかは、このラインナップを聞いた時点で、もう胸がキュンとときめいたヨ。



この中からお好きなモードを選びましょう。

まず、毎朝起床したと同時にプレイしたい、というかやらねばならんのが「ラッキーチェック」モード。11人のキャラがランダムで巫女姿になって占ってくれるぞ。お気に入りのキャラが出たその日は大安吉日超吉だッ！



ああ、鏡さんの巫女姿…。ウットリ。

で、お次は「CGギャラリー」モード。これだ！　各キャラのCG・ボイスがここに大量に収められているぞ。そして特筆すべきはその中の「キャラクターアルバム」モード。ここではCGごとに笑った顔や怒った顔を見ることが可能。ちなみに声を聞くこともできるぞ。



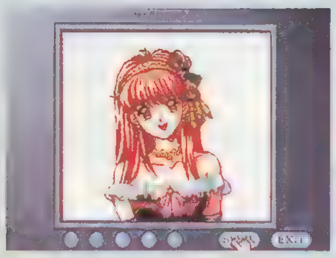
これがCGギャラリー内部でし。

そしてライブラリーでは1枚の絵につき、原画とCGの両方が収録されていて、しかも○ボタンの使用で絵の拡大まで出来る！　スバラシー。

最後のCGポエムは、各キャラごとのポエムが収録されているぞ。ちなみに詩織だけは種類が多い。詩織ファン大満足といったところか？

それにしてもキャラクターアルバムの詩織22パターン、他キャラ15パターン前後というのは悲しいですなぁ。

でもまぁ、表情変えられるし、声聞けるし…。これでどんなファンも満足でしような。CGギャラリーだけでも買いだ。

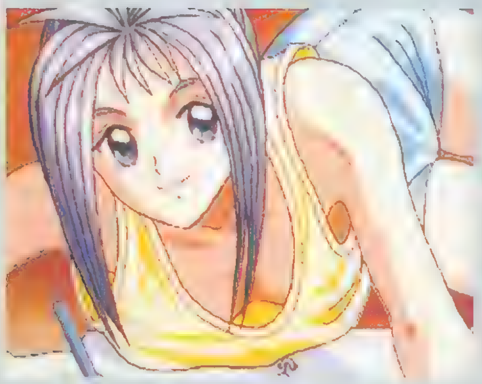


これがキャラクターアルバム画面。カーソルで表情を変える。

さて、お次は「ペアクイズ」モード。このモードではまず、12人の中から自分のお気に入りのキャラをペアとして選び、クイズに挑むのだが…。

実は、ここで出題される問題は、ペアを選んだキャラとの思い出について出題されるのだ！　やり込んだ人は簡単に解けるであろう。だって、自分のキャラと過ごした時間は忘れていないよね？　ときメモラーなら全問正解のミス無しは絶対条件である。

話が前後してしまうのだが、このクイズには正解数に合わせて"特典"がついてくるのだ。その特典とは、割とムフフなCGである。まぁ、このソフトを買おうという猛者なら全問正解であろうが。あと、正解数が少ない場合…これは愛しのキャラに悲しまれるし、バツとしてとても見苦しいCGが鑑賞できる。



拡大できるのだぁ！



問題は2人の『ときめきメモリアル』。



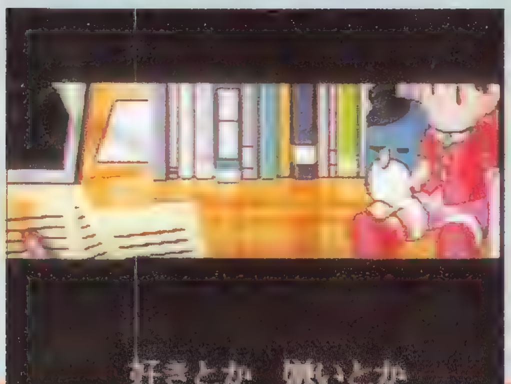
こんな風に怒っちゃう。

そして最後の「ミュージッククリップ」モード。これはなんとPCエンジン版のオープニングがそのまんまの形で再現されている！　ファンは耳に穴が開くほど聞くがよろしい。あ、もうそのくらい聞き込んでいるのかな？

それともう1つ、「夏に、まだ少し…」も収録されているぞ。CD音源を使用しているので音は文句なし。部屋でカラオケするのが正しい使用方法だ。

ここまでサラッと内容を紹介してきたが、いかがであろうか？　『ときメモ』をやった人なら迷わず買いなんだけどね。

（お）



あの感動再び…。



オープニングムービーの1シーン。何という美しさ！

SS　ゲームアーツ　発売中　価格5800円

弾丸が歴史を刻む

ガングリフォン

©1996 GAME ARTS

全サターンユーザー期待の３Ｄロボットシューティングがいよいよ登場！

めちゃハードやん

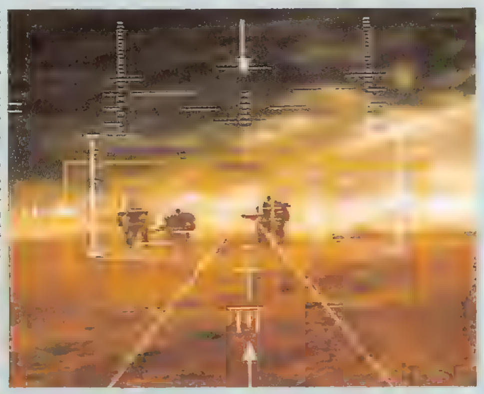
土壌流出、気候帯の激変により、砂漠化が進んでいる21世紀初頭――泥沼の民族戦争、そして政治経済対立の激化により、国連機能が停止。世界は再ブロック化へと向かい、軍拡の道を進んだ。

その中で日本は、憲法を盾にAPCへの軍事協力を拒んでいた。だが、その非協力的なスタンスがアジア各国の非難を浴びる。

この解決のために創設された戦闘部隊が「日本外人部隊」であり、後には過酷な戦場へと投入されていくことになる。

■装甲歩行兵器の開発

頻発する紛争により不整地での活動が多くなり、すべての状況で火力支援が行える新兵器の開発が望まれていた。



再びオープニングから。電子の瞳に、明日は映るのか…。

そして、その回答として、2007年の米陸軍の計画により、AWGS（装甲歩行砲システム）が開発されることになる。戦車と同格の攻撃システムであるAWGSは、平地ではコストパフォーマンスの面で戦車より不利となる。だが、海岸・山岳・泥沼地帯など、活動場所を選ばない多用途性が、この兵器システムの後の発展理由となった。このAWGSの誕生がさらに新世代の装甲戦闘兵器「HIGH MACS」システムへと繋がっていくのである。



まず作戦の説明を受ける。シベリア鉄道を強襲せよ！

MDM（マグダネル・ダグラス・三菱）社は、2011年1月にスタートした自衛隊の第2世代装甲歩行戦闘車トライアルに対し、画期的な兵器である「HIGH MACS（ハイマックス）」をもって、これに参加した。

各社の車両が、今まで開発してきたAWGS（装甲歩行砲システム）の発展型だったのに対して、新世代の歩行車両である「HIGH MACS」は、ポテンシャル的に他社のものを圧倒しており、2012年8月に12式装甲歩行戦闘車として制式化された。

これが、高い不整地踏破能力とガスタービンエンジンによる3次元機動を併せ持つ装甲戦闘兵器「HIGH MACS高機動装甲戦闘システム」である。



吹雪の中に浮かぶ機影。撃たれる前に撃て！

プレイヤーは、この「HIGH MACS」を操り、世界各地で起こる戦火の中を駆け抜けるのだ。



ジャンプして空中から狙撃！　敵機は大破。ずっと飛んではいられない。

めちゃシビアやん

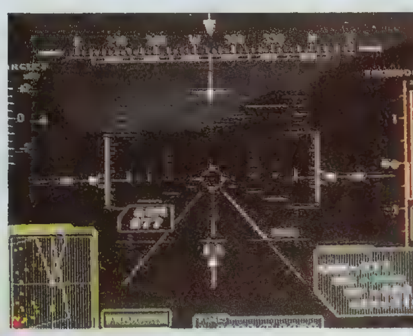
「GUNGRIFFON」は、サターンのハイスペックを活かして高機動戦闘メカのコクピットを再現、コクピット・ビューで展開する3Dアクションシューティングゲームである。コクピット・ビューのリアルなグラフィックは、メカフェチならずとも、リアルな近未来の戦闘を感じずにはいられないぞ。



敵戦闘ヘリとの空中戦。キチンとロックしないとこの通り。

激しい戦火の中を生きのびるには、「HIGH MACS」の正確な操作を身に付ける必要がある。ここでは「HIGH MACS」の基本的な操作方法を説明しよう。

まず、機体の前進・後退だが、Xボタンで前、Aボタンで後ろへの加速となっている。十字キーはというと、方向転換に使い、Lボタンと十字キーを組み合わせて上半身のみの旋回を行う。また、Bボタンを押しながらで、左右へのスライドも可能。的確な操作で標準を合わせ、Cボタンで武器を変更、Rボタンで発射だ。時にはZボタンでのジャンプや夜間戦闘時で使うYボタンの赤外線装置など、状況に応じて特殊動作も駆使せねばならないぞ。　（頭巾）



夜間の戦闘。レーダーに気を配れ。



赤外線カメラを使用中。



敵との銃撃戦。闘いに終わりは無いのか…。

コンスポ

PS　SCE　4月26日発売　価格5800円

とびゲーの元祖、復活!

ジャンピングフラッシュ!2 ～アロハ男爵大弱りの巻～

©1995,1996 Sony Computer Entertainment Inc.

このJF2、2枚組でそのうちの1枚は なんとJF1ヨーロッパ版なのだ！

ジャンプ！ ジャンプ！

ウサギの形をしたメカ、ロビットを操り、さらわれたムームー星人を助け出すのが目的の3Dアクションゲーム。それが『ジャンピングフラッシュ!2』だ。



戦闘におもむくロビット2。これからどんな戦いが待っているのか?

前作もバラエティに富んだ様々な敵キャラクターがロビットを苦しめたが、今作もそれに負けず劣らずのかわいさを持った敵キャラが多数登場しているぞ。その姿といったらもう、倒すのが忍びないほど。と言っても倒さないとこちらがやられてしまうので、そのときは心を鬼にしてバルカンを叩き込んでやろう。敵を倒すとたまにアイテムを落としていってくれる。体力を回復する人参や、かんしゃく玉といった数々の武器まで、その種類はさまざま。有効に使っていこう。

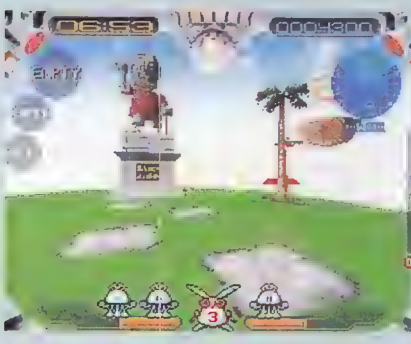


これがムームー星人。なかなかカワイイ。



敵キャラもかなりカワイイこのゲーム。

敵がいろいろと変わっているなら、主人公であるロビットも変わっていてとうぜんである。まず今作になって名前がロビット2に変わった。それに伴ってお腹にかいてあったナンバーが1から2に変わっているぞ。その他にも、さまざまな部分での改良がみられる。まあ、変わっているとは言え、基本的には前作と同じ様に使っていけるので、心配ないぞ！



アロハ男爵の像だ。彼はいったいどこに?



体力が回復する人参だ。ありがたいアイテムだね。

敵の攻撃方法は、前述したバルカンの他に敵を踏んで攻撃することもできる。タイトルにあるように、ジャンプがメインのこのゲーム。敵を踏み潰す機会は多いことだろう。ジャンプの高さによって攻撃力も変わってくる。より高い位置から踏めば多大なるダメージを与えることができるぞ。



水中にアイテムがある場合もあるのだ。

前作にもあったがこのゲームでは3段階のジャンプができる。今作からジャンプゲージといったものがついて（画面右端の棒状のモノ）タイミングがつかみやすくなった。有効に活用していこう。3段ジャンプを使わなければいけない場所などもあるので、最初のうちに操作になれておくのが大切だぞ。



ムームー星人を助けたらこのEXITを目指すのだ。

果してキミはうまくムームー星人を助け出すことができるか? そしてアロハ男爵はいったいどこにいるのであろうか?　（アムラー）



ジャンプをうまく使っていかないとクリアは難しいぞ。

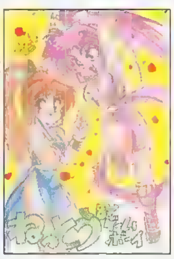
飛鳥のご家庭アイランド

クイズ ゲームはな〜に 読者版

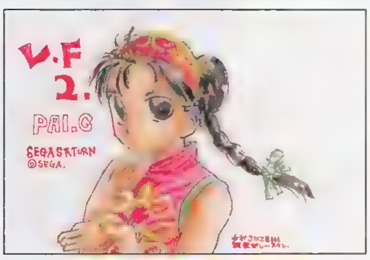
先日、プレイステーションの海外ソフトの発表会にいってきました。薄暗い会場内でコンパニオンであろうと思われる外人の姉さんがたが変にノリノリでダンシングしていて、怖かったんであります。前々回の答は「デュアルオーブ2」でした。



（埼玉県　瀬鈴菜さん）



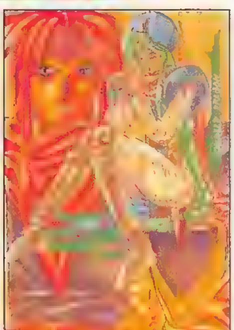
リアルバウトかと思ったら、GB版だったか。（兵庫県　蚕中彼方さん）



戦士たちの戦いは、さらに熱く高く。（和歌山県　向星君）

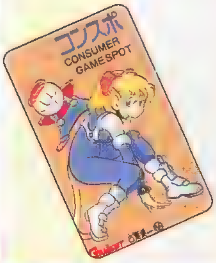


ロンのときのかけ声が男らしくて実によい。ストーリーも訳わからんし。（大阪　EMIさん）



エメドラの最後のダンジョンは、FFシリーズ以上に泣けるなり。（山口県　未知さん）

採用者、正解者には抽選でテレカをプレゼント。



増刊だ!うれしいね❤記念 D&D特集

いやー増刊出ることとなってよかったのう。久しぶりの異色増刊だー。みんなよろぴくな。



→（新潟県　藤崎enyaさん）☆M.ユーザーとシーフってパーティプレイじゃけっこー存在デカイよね。



←（東京都　有賀五月君）☆声がなんとなくモーガンちっくだと思わんかね?気のせいか。

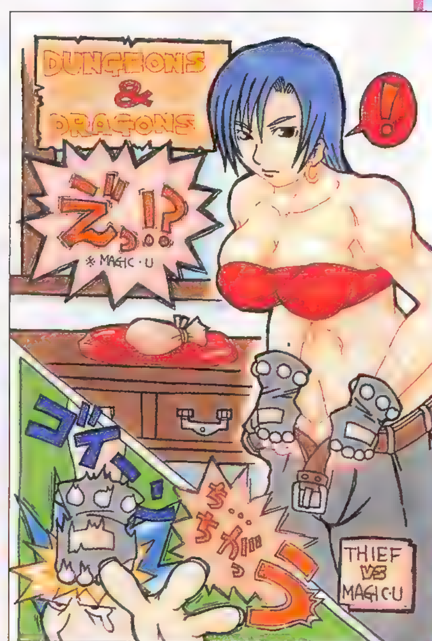


←（神奈川県　漆原麗さん）☆重ねた手と手、そして心。この道は決して一人で歩むものではなく!

カラーアイランドヘイユーパンチしてやる

先月の座談会では醜態をさらしてしまいまっこともーしわけないってか。なんでバレンタインの話しなんか原稿にするかな〜（構成は編集の人なのよ）。もっと大事なことがあったよーな気がするのだが。バレンタインと言えば、まだお返しのブツが届いてねぇ！てな人は自己申告してねん。あと、埼玉銘菓十万石饅頭を送ってきた星弥さん、封筒紛失で住所がわからなくなったので連絡プリーヅ。

ま、今年は10周年だし、まだまだいろんな企画を予定しておる。その時にはまた御旅屋サンと粟原さんに御足労願うかね。押忍。



↑（東京都　今宵君）☆姉御肌で怒らせるとこわそーではある。ちなみにセクシーイラストは随時大募集中。

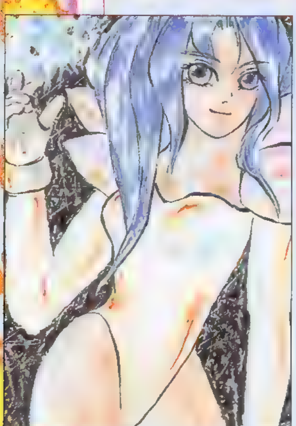
いつもながらのノーマル特選アイランド



→（埼玉県　かみしろ慶君）☆コンシューマーでも発売されたけど、やっぱり基盤欲しいぜえとか思っちゃうなあ。



→（東京都　ぷりもさん）☆なんか最近戦球ばやりだな。いいことだ。



→（千葉県　石坂司さん）☆AOUではなかなか好評だったぞ。もーすぐ発売のサイキックフォースね。



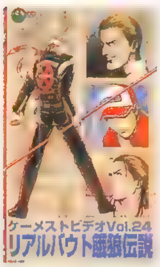
→（富山県　山君）☆ゲーマーの夏と言ったら跳ね馬伝説でしょ。カラーアイランドでも10周年イラスト大募集中。どんどん送ってね。



2本新作ビデオ同時リリース！

3·21 ON SALE

リアルバウト餓狼伝説



リアルバウト餓狼伝説ビデオ
定価4800円 送料：H
通販番号：GV-24

鉄拳2

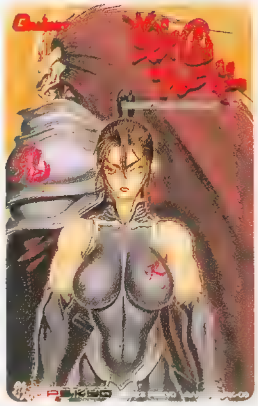


鉄拳2ビデオ
定価4800円 送料：H
通販番号：GV-22

新作テレカ

イチ押しっ!!

戦国ブレード 4月15日新発売!!



戦国ブレードテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：PK-03

4／15、期待のニューゲーム「戦国ブレード」のテレカが新登場だ！ 絵柄は司淳先生の超絶かっこいいイラストなのです！ 渋くてワイルドでしょう？ これはオススメって感じですぜ。使用と保存用で2枚は必要だネ？

Magic The Gathering

マジック ザ ギャザリング



■すっかりサビの定着コーナーになってきたMTG。取り寄せ商品なので、注文からお届けまでに時間がかかってしまうケド、近所に売ってる店がないよ～って人には心強い味方さ！バラ色のMTGライフを送るために、ぜひ活用してみて。

通販番号	価格	商品名	内容物	送料	備考
WOC6100A	1391円	MTGスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	第4版
WOC6505	15450円	MTGフォーリンエンパイア	60パックセット（1パック8枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6505A	258円	MTGフォーリンエンパイア	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6506A	1391円	アイスエイジスターターデッキ	1デッキ（カード60枚入り）	E	スターターデッキ
WOC6507	16686円	アイスエイジブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6508	16686円	MTGホームランド	60パックセット（1パック8枚入り）	E	エキスパンションカード
WOC6508A	278円	MTGホームランド	1パック8枚入り	E	エキスパンションカード
WOC6550	3090円	MTGギフトボックス	1箱（カード120枚入り）	E	スターターデッキ2セット分+おはじき
WOC6700	16686円	MTGブースターパック	36パックセット（1パック15枚入り）	E	第4版
WOC6700A	464円	MTGブースターパック	1パック15枚入り	E	エキスパンションカード

メルティグッズ

メルティキーホルダー
価格350円 送料：B
通販番号：G-19



メルティテレカケース
価格1000円 送料：C
通販番号：G-24





メルティバインダー
価格1200円 送料：F
通販番号：B-3



メルティプレスタオル
価格450円 送料：C
通販番号：G-20



メルティテレカ
価格1200円 送料：A
通販番号：G-23



メルティマグカップ
価格800円 送料：G
通販番号：G-22

吉崎観音のゲーム大辞典
と ドラゴンバスター



新世紀エヴァンゲリオン キャストキット



EVA-零号機

EVA-零号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-6

これはマジですげぇですよ！エヴァンゲリオンの未着色組み立てキット、設定フォルム完全再現の全身フル可動式！（EVA初・零・弐号機のみ）豊富なオプションパーツの他、零号機はノーマルか換装後の選択式キット。すでに販売されていた初号機に、この零号機と弐号機を加えて、EVAが全て君の物になるのだ！



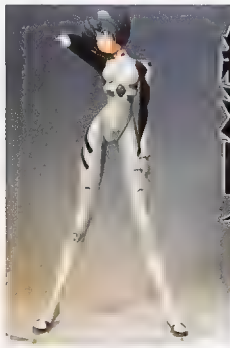
EVA-初号機

EVA-初号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-5



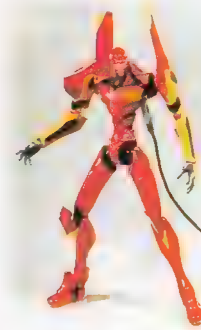
葛城ミサト

葛城ミサトキャストキット
価格8034円　送料：E
通販番号：PB-4



綾波レイ

綾波レイキャストキット
価格7004円　送料：E
通販番号：PB-3



EVA-弐号機

EVA-弐号機キャストキット
価格9064円　送料：E
通販番号：PB-7

魔法騎士レイアース
これであなたもセフィーロの勇者！



魔法騎士レイアースから、龍崎海ちゃん鳳凰寺風ちゃん、そして獅堂光ちゃんの制服なのである。自分で着るも良し、彼氏彼女に着てもらうも良し!?お友達を3人揃えてコスプレしてしまいましょう。でもこのかわいい制服なら、このまま町を歩いてたって全然恥ずかしくないね。

レイアース制服　獅堂光S
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1003S

レイアース制服　獅堂光M
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1003M

レイアース制服　龍崎 海S
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1004S

レイアース制服　龍崎 海M
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1004M

レイアース制服　鳳凰寺風S
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1005S

レイアース制服　鳳凰寺風M
価格51294円　送料：E
通販番号：5C1005M

京さまグッズ

■京さまバッジに京さま炎バッジがセットになったグッドアイテム！炎の色は金か銀を選んでね。

■今、京さまグローブを買うと非売品シルバー京バッジをもれなくプレゼント！読者サービスで買ってくれた人だけの特典なのでヨロシク。グローブは甲まわり22㎝のフリーサイズです。

◀グローブ



京さまグローブ
価格15450円　送料：E
通販番号：5C1038

▼バッジ



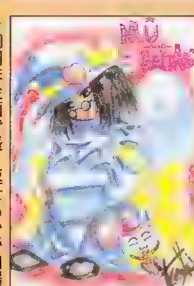
京さまバッジセット／銀
価格1030円　送料：E
通販番号：5C1037S



京さまバッジセット／金
価格1030円　送料：E
通販番号：5C1037G

今月のむーちゃん

最近引っ越しをしました。そのせいか、ヤニの本数が1日数本から2箱をこえるペースに上がってしまった。おかげで味覚は変になるは胃は痛むで、も〜たいへん。もちろん、未成年者の喫煙はもってのほか―回りの環境に流されるなよ!!



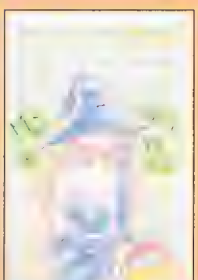
（広島県　タカアシくん）

☆10周年企画で盛り返せるかが山場だね。これでダメなら後がない!?



（東京都　ルーンマスター2求むさん）

☆楽？な逃げ道を選択するも本人の意志。やる気がない者は去っていい。冷たいか？



（花見川市？◆竜さん）

☆最近住所が記載されていないハガキがちらほらと投稿されつつある。県名からきちんと書いてね。



（山口県　古木陽介くん）

☆瓦礫のなかに、妖精を見つけた。

さて、ぼちぼちたまり抜いた採用者のかたがたへの「なんかプレゼント」の発送をします。あんまり良いもんじゃないけどね。なにかしら送ります。そんではおハガキまってまーす。

ときメモジグソーパズル

限定300 only

▼大好き・すてきな予感!
500Pices
〈サイズ〉
364×515mm



すてきな予感!

ときメモパズル「ステキな予感」
価格2060円 送料:E
通販番号:BF006



大好き

ときメモパズル「大好き」
価格2060円 送料:E
通販番号:BF005

SOLD OUT!
ありがたいことに早くも完売となりました(感謝)。
買えなかった人は本当にごめんなさいデス(涙)。



▼どきっ!・ラブソング
ラブソング
300Pices
〈サイズ〉
260×380mm

ときメモパズル「ラブソング」
価格1442円 送料:E
通販番号:BE009



どきっ!

ときメモパズル「どきっ!」
価格1442円 送料:E
通販番号:BE010

初回限定品発売、かなりの貴重品のときメモパズル各種。しかも500Pの「大好き」と「ステキな予感」のイラストは描き下ろしなのだっ! 買って作って飾ってながめてときめいちゃいましょう。売り切れの場合は返金になりますので堪忍してね。そうならないように祈って申し込みましょう。

永遠のメモリアンたちに贈る ときメモフェア大開催!
ときメモきらめき高校制服





きらめき高校夏服S
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060S

きらめき高校夏服M
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060M

きらめき高校夏服L
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060L

きらめき高校夏服XL
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1060XL

プレステ、スーファミ、そして今度はサターンと着々(?)とシェアを拡大し、メモリアンも確実、急速に増殖中。そんなメモリアンたちに贈りたい究極のときメモアイテムがコレ、「**きらめき高校制服**」なのダっ。サイズも揃ってるし、夏服・冬服もバッチリあるから夏冬のコミケも何のその!

きらめき高校冬服S
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061S

きらめき高校冬服M
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061M

きらめき高校冬服L
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061L

きらめき高校冬服XL
価格30694円 送料:E
通販番号:COS-C1061XL

Sサイズ/ウエスト58〜63cm/身長155〜162cm
Mサイズ/ウエスト64〜69cm/身長160〜167cm
Lサイズ/ウエスト70〜74cm/身長165〜172cm
XLサイズ/ウエスト75〜79/身長170〜177cm

©1996KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
企画・制作:株式会社コスチュームパラダイス

ときメモフィギュア



商品名	価格	送料	通販番号
藤崎詩織　キャスト製	4,944円	E	KAI01
虹野沙希　キャスト製	4,944円	E	KAI02
片桐彩子　キャスト製	4,944円	E	KAI03
如月未緒　キャスト製	4,944円	E	KAI04
朝日奈夕子　キャスト製	4,944円	E	KAI05
美樹原愛　キャスト製	4,944円	E	KAI06
紐緒結奈　キャスト製	4,944円	E	KAI07
清川望　キャスト製	4,944円	E	KAI10
早乙女優美　キャスト製	4,944円	E	KAI11
古式ゆかり　キャスト製	4,944円	E	KAI12
館林見晴　キャスト製	4,944円	E	KAI13
鏡魅羅　キャスト製	4,944円	E	KAI14

CD



ときメモオリジナルゲームサントラ(2枚組)



CDドラマときめきメモリアル 藤崎詩織



ステレオドラマもっとときメモ 虹野沙希

CDタイトル名	価格	送料	通販番号
ときめきメモリアル〜オリジナル・ゲーム・サントラ〜(2枚組)	3800円	E	KICA7675
ときめきメモリアル　ヴォーカルベストコレクション	4200円	E	KICA7681
CDドラマときめきメモリアル	2800円	E	KICA7640
CDドラマときめきメモリアル　パート2〜featuring 藤崎詩織〜	2800円	E	KICA7646
CDドラマときめきメモリアル　パート3〜featuring 片桐彩子〜	2800円	E	KICA7654
ステレオドラマもっとときめきメモリアルJUN〜featuring 鏡魅羅〜	2800円	E	KICA7662
ステレオドラマもっとときめきメモリアルJUL〜featuring 虹野沙希〜	2800円	E	KICA7664
ステレオドラマもっとときめきメモリアルAUG〜featuring 清川望〜	2800円	E	KICA7665
ステレオドラマもっとときめきメモリアルSEP〜featuring 朝日奈夕子〜	2800円	E	KICA7666
ステレオドラマもっとときめきメモリアルOCT〜featuring 館林見晴〜	2800円	E	KICA7667
ステレオドラマもっとときめきメモリアルNOV〜featuring 如月未緒〜	2800円	E	KICA7668
ステレオドラマもっとときめきメモリアルDEC〜featuring 古式ゆかり〜	2800円	E	KICA7683
ステレオドラマもっとときめきメモリアルJAN〜featuring 紐緒結奈〜	2800円	E	KICA7684
ステレオドラマもっとときめきメモリアルFEB〜featuring 早乙女好雄〜	2800円	E	KICA7685

お知らせ
ゴールドチケット交換用の吉崎観音先生テレホンカード。今までのテレカが終了しましたので、新たに吉崎観音先生が描き下ろしたイラストのニューテレカになります。今度の絵柄はメルティ&ダークメルティだぞ。

読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

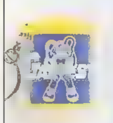
●読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている「郵便払込通知票」か、郵便局に備えつけの「郵便払込通知票」でお申し込みください。
＊ご注文の際には必ず、住所、氏名、電話番号、商品名、商品番号、数量、送料、合計金額を忘れずに明記の上、お申し込みください。
●表示価格は、すべて税込みです。
●交換または返品について。お届けいたしました商品が、万一ご注文と異なる商品だった場合や、汚損、破損などといった不良品だった場合は、交換または返品を承ります。
返品方法について　商品をお届けの際に納品書を同封いたしておりますので、その納品書と、破損状態などお届けになった時点の状況をお書きになって、商品にそれらを必ず同梱してください。宅配便や郵便小包を利用して、読者サービス部までご返送ください。また、ご返送時の送料は当社で負担いたしますので、「料金着払い」をご利用ください。
交換または返品のお手続きは、お客様のお手元に商品が到着してから10日以内にお願いします。
●ご入金日から、商品ご到着まで05〜20日ほどかかります。

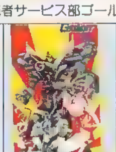
A	何個でも……100円	D	3個まで……200円 / 4個以上……400円
B	2個まで……100円 / 3個以上……200円	E	何個でも……500円
		F	何個でも……800円
C	1個なら……200円 / 2個以上……400円	G	単品発送品……800円
		H	何個でも……無料(サービス)

◆複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で、一番高い料金を送ってください。(単品発送品は個別に加算してください)
送料例:メルティテレカ1枚……100円(A)
MTGギフトボックス1箱……500円(E)
MTGクロニクル4パック……500円(E)
斬紅郎無双剣ビデオ1本……無料(H)
以上の商品を一括注文された場合の送料はEの500円=500円。
お申し込みに必要な合計の料金は、商品の金額10,520円+送料500円=11,020円となります。

ゴールドチケットサービス

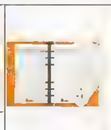
通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢、電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。


①コインホルダー:10点


②ゲレンジャーテレカ:20点

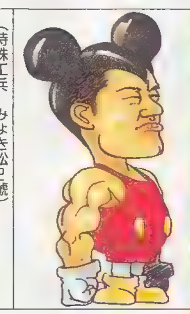


③メルティVSダークメルティテレカ:20点


④システム手帳:30点


⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

郵便振替口座番号:00150-4-98420　株式会社　新声社お問い合わせ先:株式会社　新声社　読者サービス部〒101-00　東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ番号:03-3293-9326受付時間:月〜金曜日　AM11:00〜PM5:00



(特殊工兵 みょき松2號)
いはぅ〜、俺様のスーパーDOSまっすぃんが起動せん!ゲレンジャーの陰謀か?ってあんた、コンセントが抜けちょるって。

いやっほぅ!戦国ブレードの火焔、つまり俺様のむちぷりぷるるんねーちゃんがテレカになるぅぅ!こいつは狙い目だ!早速攻撃目標に設定して作戦会議だにょ。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

02	東京

払込取扱票

通常払込料金加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください） 00150－4－98420

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

加入者名 株式会社　新声社 DSB 15

料金　　特殊取扱

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

払込人住所氏名

（郵便番号　　　　）住所・氏名はフリガナをふってください

※

（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号 00150－4 98420

通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください

加入者名 株式会社新声社 DSB 15

金額 千 百 十 万 千 百 十 円

※

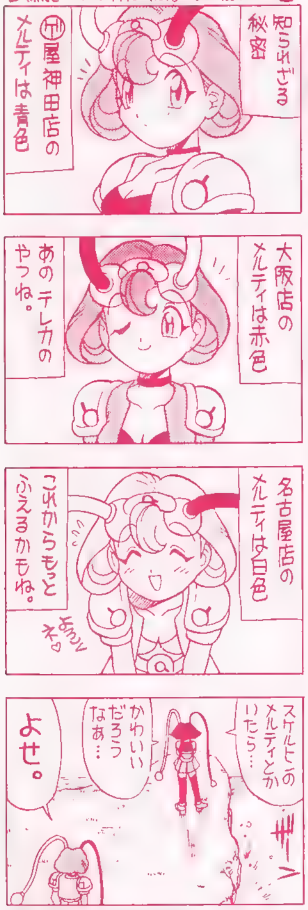
払込人住所氏名

※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印



㋘屋瓦板

1996.4.30

ありがとう、10周年!! ゲーメスト10年の歴史を知れ

はーい、メルティだよ☆花粉症なんかに負けてないかな?春は始まりの季節だからいつもよりよけいにがんばっちゃおう!じゃ、今月も少しの間おつきあいくださいね♡

奥深すぎ!4月はゼロ2で行け!

4月の月間イベントはもちろんストリートファイターZERO2。乱入対戦で5人を倒してね。月末の決勝大会へご招待します!

また、問い合わせ殺到のZERO2通信（いわゆるカプコンシークレットファイル）。これまたもちろん㋘屋各店で入手できます!入荷は4月中旬を予定。確実にGETしたい!って人は予約をオススメします。一部200円。数には限りがあるのでほんとーにお早めにね♡

ドミニアに散れ!初心者ギャザラーたちへ

日本語版は出たケド、何か厚い本ばっかだし、人に聞くのもコワイし、やっぱりわかんないよー!なんて人はいるもの。でも大丈夫、安心して。ホビージャパン社からフルカラー32頁の超初心者用ガイド「マジック：ザ・ギャザリング入門ガイド」（500円）と「ポケットプレイヤーズガイド日本語版」（4／26発売1500円）が発売されているんだよ!こいつで悩みや疑問なんか一掃だ!今度負けるのはアイツ、決定!

マジックのデュエルに本当に必要なのはカードでも知識でもなく、知恵と勇気だぞ!

4月下半期のイベントスケジュール

月間イベント	ストリートファイターZERO 2（全店）	
20日（土）	全　店	マーヴルスーパーヒーローズ大会
21日（日）	全　店	ストリートファイターZERO 2大会
27日（土）	東　京 名古屋 大　阪	ヴァンパイアハンター大会 同上 リクエストゲーム大会
28日（日）	全　店	月間イベント決勝
29日（月）	全　店 大　阪 東　京 名古屋	ゲーメスト10周年記念 レトロゲーム大会 メトロクロス（ナムコ　1985年） 魔界村（カプコン　1985年） ニューマンアスレチックス（ナムコ　1993年）

＊全店イベントは2時開始予定となっております。なお、イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。



1996.3／17ソウルエッジ大会何故か女キャラが本当に強いゲーム、ソウルエッジ。だから彼女らのスカートのすそが気になるからプレイしても言い訳できる試み。写真は東京店優勝者の徳山クン（ソフィ）

㋘屋推薦CDコレクション⑱



■首領蜂

PCCB-00184　¥1500（税込）
かつてシューティングの伝説を作った奴等がいた。様々な歴史とドラマを我々に見せつけてくれた。突然の出来事に、しかし彼らは決して消え去りはせず生きつづけた。「夢はまだ終わっちゃいないよ」。首領蜂——このタイトルのなんと心地良いことか！「我が軍隊を壊滅せよ！我が軍隊のために！」。音源2種収録。近々、サターンで君のもとへ…!!

新商品ラインナップ

（4/15～4/30 価格はすべて税込み）

CD

4月20日　パンツァードラグーンツヴァイ アレンジサウンドトラックス
◆NECアベニュー　¥2500　★

4月21日　闘神伝2（PS版）
◆ソニー　¥2000　★

4月24日　ときめき(金月真美1stアルバム)
◆キング　¥3000　★★★★★
もっと！ときめきメモリアルAPR. ～featuring伊集院レイ～
◆キング　¥2800　★★★
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
◆キング　¥2200　★★★★★
新世紀エヴァンゲリオン－Ⅲ
◆キング　¥3000　★★★
超兄貴ショーⅡ／葉山宏治
◆東芝EMI　¥2800　★★★
筋肉バット1号／葉山宏治
◆東芝EMI　¥2800　★★

4月25日　メルティランサーソングアルバム
◆ポリグラム　¥3000　☆
パンツァードラグーンツヴァイ オリジナルサウンドトラック
◆ポリグラム　¥2800　★
真女神転生デビルサマナー
◆ポリグラム　¥4000　★★

コミック・ムック

4月25日　スパⅡX外伝①／伊藤真美
◆新声社　¥850　★★★
ギースハワード外伝①／天獅子悦也
◆新声社　¥850　★★★
侍魂コミックアンソロジー
◆新声社　¥780　★★★

4月中旬　ゲーメストムック　バーチャロン
◆新声社　未定　★★★★★

家庭用ゲーム

4月26日　野々村病院の人々（X指定）
◆エルフ　特価！　☆☆

㋘屋からのお知らせ

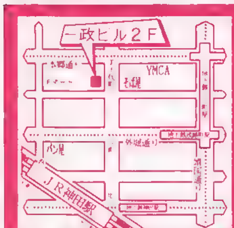
《イベント参加優先券について》

みなさんこんにちは。いつも㋘屋のイベントに参加していただいてありがとうございます。現在㋘屋ではゲーム大会のイベント「優先券制度」を導入しています。これは、せっかくお店に来ていただいたのに定員オーバーでイベントへの参加ができないということを鑑みて考え出されたものです。イベント参加時に、この欄の左下にある優先券を切り取ってお持ち下さい。参加者が定員オーバーになってしまったとき、優先券をお持ちの方を、順番に優先させていただきます。以下、注意事項です。よく読んで上手に優先券をお使いください。

- ●優先券は一人何枚でも使用できます。
- ●優先券は一枚につき、使用は一回きりです。
- ●複製されたものは効力をもちません。
- ●イベントへのエントリーは11時から13時までとします。（ただし、定員に満たないときはこの限りではなく、定員になるまで順番通りエントリーいたします）したがって13時以降はいかに優先券をもっていてもその効力を宣言することはできません。
- ●エントリーの段階で、優先券の使用を宣言していただきます。その際、優先券を使用した人でいっぱいになったとき、優先券をお持ちの方でも参加できない場合があります。ご容赦下さい。
- ●その他、詳しくは各店へお問い合わせ下さい。

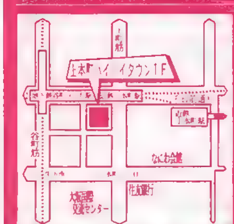
5/15号 ゲームイベント 優先券④

●東京店・5月の定休日13日



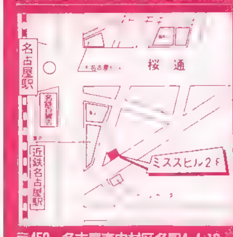
〒101　東京都千代田区内神田1-15-12
一政ビル2F
TEL　03-[illegible]
営業時間　11：00～19：00

●大阪店・5月の定休日13日



〒543　大阪市天王寺区上本町6-3-31-119
うえほんまちハイハイタウン
TEL　06-775-9348
営業時間　11：00～19：00

●名古屋店・5月の定休日13日



〒450　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミススビル2F
TEL　052-583-2970
営業時間　11：00～19：00

初心者の方にも、基板をすでにやっている方にも気に入ってもらえるよう、ミルキーウェイはガンバリます。

サイレントドラゴン	6,000
ラスタンサーガ	17,000
フロントライン（自作P付）	35,000
エンパイアシティ1931	8,000
キック&ラン	2,000
スーパーQix	8,000
ジャングルキング（US）	22,000
龍神	15,000
女子バレー	2,000
パニックロード	12,000
ルナーク（サブ）	3,000
メタルブラック	48,000
究極タイガー	12,000
ピット&ラン	5,000
イグジーザス	25,000
キャメルトライ（P付）	25,000
ジャングルキング	35,000
シーファイターポセイドン	18,000
スーパーライダー	12,000
リングファイター	5,000
Dr.トッペル探検隊	8,000
アイレム	
海底大戦争	22,000
ガンフォース	8,000
剣豪	10,000
ぐっすんおよよ	7,000
ドラゴンブリード	12,000
ジッピーレース	12,000
スペランカー	18,000
快傑ヤンチャ丸	5,000
ロードランナーII	25,000
ロードランナーIV	18,000
ムーンパトロール	15,000
ジャレコ	
ゲーム天国	TEL
アイドル雀士スーチーパイ2	TEL

天聖龍	8,000
フォーメーションZ	12,000
フィールドコンバット	12,000
ロードオブキング	8,000
テクモ	
デッド オア アライブ	予約受付中
でろ〜んでろでろ	TEL
がんばれギンくん	TEL
能力向上委員会	TEL
ピンポンフィーバー	5,000
雷牙	12,000
ピンボールアクション	6,000
サボテンボンバーズ	7,000
ガンディーラー	5,000
バンプレスト	
美少女戦士セーラームーン	45,000
マクロス	15,000
マクロスII	15,000
ドラゴンボールZ	15,000
マジンガーZ	22,000
機動戦士ガンダム	3,000
ウルトラマン	3,000
ウルトラマン倶楽部	4,000
ゴジラ	12,000
SNK	
怒III（P無）	23,000
ハル21（オリジナルP付）	25,000
バトルフィールド（P無）	5,000
航空騎兵物語	6,000
パドルマニア	10,000
怒（P無）	18,000
怒号層圏	18,000
ASO	20,000
日本物産	
クレイジークライマー	48,000
クレイジークライマー（?）	35,000

クレイジークライマー2	38,000
アームドF	6,000
テラクレスタ（FM音源）	12,000
ビデオシステム	
ソニックウイングス	10,000
ハットリス	3,000
F1グランプリ	2,000
F1グランプリII	2,000
東亜プラン	
ホラーストーリー	8,000
フーピー	5,000
達人王	16,000
テクノスジャパン	
コンバットライブス	2,000
ビーチバレーボール	2,000
出世大相撲	15,000
ザ・ビッグプロレスリング	3,000
WWFスーパースターズ	3,000
UPL	
バンダイク	6,000
（たのむ！誰か買ってくれ！）	
アクロバットミッション	6,000
NOVA2001	20,000
カネコ	
大江戸ファイト	18,000
マジカルクリスタル	6,000
ビィラップボーイズ	14,000
アトラス	
ブレイゾン	4,000
豪血寺一族	7,000
豪血寺一族2	17,000
豪血寺外伝	26,000
ドンパチ	35,000
アルファ電子	
エキサイティングサッカー	2,000
チャンピオンベースボール	5,000

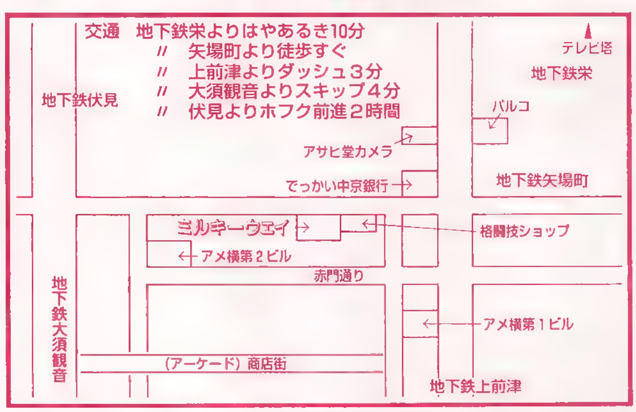
ウッドプレイス	
キングオブボクサー	2,000
ザ・ディープ	18,000
ファイヤートラップ	6,000
クラール電子	
クラッシュローラー	15,000
NMK	
サボテンボンバーズ	7,000
ハチャメチャファイター	15,000
セイブ開発	
雷電II	40,000
TAD	
カベール	8,000
セタ	
アルバレスタ	6,000
ダイナックス	
クイズTV合衆国Q&Q	2,000
華弥生	3,000
スーパー華パラダイス	8,000
雀神（麻雀）	3,000
アマンドピンキー	3,000
ビスコ	
ドリフトアウト	8,000
干支物語	7,000
連珠貴族	10,000
フェイス	
クイズDNAの反乱	2,000
ノストラダムス	15,000
クイズすくらんぶる	2,000
彩京	
戦国ブレード	予約受付中
ガンバード	25,000
ユニバーサル	
Mr.Do!（アンプ付）	18,000
Mr.Do!RUNRUN	23,000
Mr.Do!（?）	14,000

Mr.Do!VSユニコーン	25,000
レディバグ	25,000
サン電子	
上海	8,000
カンガルー（?）	12,000
ザ・ギネス	15,000
ヒューマン	
グランドストライカー	3,000
ブレイジングトルネード	12,000
ミッチェル	
がんばれゴンタ2	18,000
その他	
エアーウルフ（九娯）	12,000
ブルーホーク（NTC）	8,000
ガルフストーム（メディア）	10,000
ブランディア（アルュメ）	16,000
バルバルークの伝説（エイブル）	8,000
ミスタークーガー（ATW）	12,000
ファニーマウス（中央リース）	18,000
グランドクロス（エクセレント）	5,000
アンブッシュ（日本アミューズ）	15,000
IQブロック（エイブル）	3,000
ホールランド（ユニエンター）	15,000
リバーパトロール（オルカ）	48,000
バスター（セサミジャパン）	30,000
ミスタージャン（キワコ）	12,000
麻雀	
色々有り！とりあえずお電話で聞いてください。（はしょってしまってどーもすみません）	
MVS	
やっぱり色々有り！とりあえずお電話で聞いてください。（はしょってしまってどーもすみません）	

基板・コントロールBOX買取もガンガンやってます。まずお電話ください。

コントロールBOX全機種有り！
マージャンパネルも有り。

筐体・大型物取扱可！
中古はケースバイケースになります。
まずはお電話ください。



アーケードのことなら、全てミルキーウェイでそろいます。
（本当か〜!?でもいっしょうけんめいやります）

全国通信販売！ リスト以外にも色々入荷しています。とにかくまずお電話ください。

ストリートファイターZERO2 注文受付中！（その他、新作なんでも予約OK）

カプコン

ストZERO2	TEL
D&Dシャドーオーバーミスタラ	TEL
19XX	TEL
マーヴル・スーパーヒーローズ	TEL
ストZERO	TEL
ヴァンパイアハンター	TEL
X-MEN	TEL
スーパーストⅡX	TEL
ヴァンパイア	TEL
サイバーボッツ	TEL
パワードギア	TEL
スーパーマッスルボマー	TEL
エイリアンVSプレデター	TEL
ダンジョンズ&ドラゴンズ	TEL
スーパーストⅡ	TEL
ロックマン・ザ・パワーバトル	TEL
ストライダー飛竜	55,000
ストライダー飛竜（US）	40,000
大魔界村	58,000
大魔界村（US）	48,000
天地を喰らうⅡ	20,000
キャディラックス	25,000
マジックソード（US）	15,000
ザキングオブドラゴンズ	20,000
ナイツオブザラウンド	12,000
戦場の狼Ⅱ	26,000
戦場の狼Ⅱ（US）	22,000
戦場の狼（US）	5,000
ストリートファイター（US）	14,000
ストリートファイターⅡ	6,000
ストⅡダッシュ	6,000
ストⅡダッシュターボ	8,000
エグゼドエグゼス	34,000
クイズ殿様の野望	2,000
クイズ三国志	2,000
1943改	15,000
虎への道	8,000
闘いの挽歌	25,000
ブラックドラゴン	22,000
ガンスモーク	38,000

コナミ

セクシーパロディウス（新）	TEL
スラムダンクⅡ（新）	TEL
沙羅曼蛇2	TEL
ときメモ対戦ぱずるだま	TEL
クライムファイターズ	10,000
クライムファイターズ2	10,000
マーシャルチャンピオン	14,000
ドラグーンマイト	TEL
ツインビーヤッホー！	TEL
対戦ぱずるだま	TEL
リーサルエンフォーサーズ（銃付、JAMMAでOK）	58,000
魔獣の王国（ポスター付）	70,000
出たな!!ツインビー	14,000
ゴルフィンググレイツ（P無）	8,000
スーパー魂斗羅	35,000
T.M.N.T.	8,000
ジュノファースト	33,000
ロックンロープ	35,000
フロッガー	13,000
プーヤン	35,000
タイムパイロット	25,000
タイムパイロット'84	28,000
サーカスチャーリー	15,000
ハイパーオリンピック	15,000
ハイパーオリンピック（US）	8,000
ハイパーオリンピック'84	14,000
アミダー（？）	12,000
イーアルカンフー	8,000
ストラテジーX	25,000
パロディウスだ！	12,000
サンダークロスⅡ	24,000
サンセットライダーズ	24,000
スーパーコブラ（？）	14,000
スクランブル	35,000
ツインビー（バブル）	45,000
ロードファイター	10,000
ファイナライザー	12,000
フラックアタック	12,000
グラディウスⅢ	33,000
ギャラクティックウォリアーズ	58,000
ジングラー（？）	15,000

ナムコ

ナムコクラシックVol.2	TEL
ソウルエッジ	TEL
ゼビウス3D／G	TEL
鉄拳2Ver.B	TEL
スティールガンナー2（自作P付、鉄板付）	65,000
フォゾン	110,000
ギャラガ	20,000
ギャプラス	22,000
ギャラガ（？）	8,000
スーパーパックマン（US・H付）	35,000
パックマニア	28,000
フェリオス	68,000
ドラゴンスピリット	47,000
ドラゴンセイバー	33,000
ディグダグ	16,000
スカイキッド	38,000
リブルラブル	38,000
バラデューク	30,000
デンジャラスシード	15,000
インディアナジョーンズ	45,000
コズモギャングザビデオ	15,000
コズモギャングザパズル	6,000
エクスバニア	7,000
ティンクルピット	8,000
グレートスラッガーズ'94	5,000
ニューマンアスレチック	15,000

セガ

バーチャファイターキッズ	TEL
ファイティングバイパーズ（基板）	TEL
ダークエッジ	28,000
ゴールデンアックスⅡ	40,000
ソニックザヘッジホッグ（P付）	25,000
バーニングライバル	18,000
ザ・Jリーグ1994	12,000
ボナンザブラザーズ	18,000
ぷよぷよ通	32,000
ぷよぷよ	7,000
コラムス	3,000
スタックコラムス	3,000
アレックスキッド	24,000
4Dウォリアーズ	35,000
ベイルート	5,000
チョップリフター	12,000
レッスルウォー	3,000
フラワー	14,000
クラッチヒッター	4,000
ティップタップ	35,000
フリーキック（P無）	3,000
ダイナミックカントリーゴルフ（P付）	15,000
ばくばくアニマル（サブ）	3,000
エジホン探偵事務所	3,000
ゴールデンアックスザデュエル	3,000
アラビアンファイト	23,000
ブロクシード	7,000
ジャンプバグ	38,000
ミスターバイキング	38,000
ソニックブーム	15,000

データイースト

マジカルドロップ2	TEL
スカルファング	TEL
ダークシール	12,000
ダークシールⅡ	10,000
ファイティングファンタジー	15,000
ドラゴンガン（自作P付）	38,000
ドラゴンニンジャ	8,000
魔境戦士（P無）	5,000
デスブレイド	6,000
ロボコップ	8,000
アクトフェンサー	7,000
ファイターズヒストリー	3,000
シークレットエージェント（US）	5,000
ウエスタンエクスプレス（US）	9,000
B-ウイング	28,000
空手道	8,000
プロゴルフ	2,000
プロテニス	2,000
トライアウト	2,000
コンペティションゴルフ	2,000
水滸演武（サブ）	3,000
バルダーダッシュ	35,000
ハンバーガー（？）	18,000

タイトー

レイストーム	予約受付中
サイキックフォース（新）	TEL
F-3シリーズ色々有り	TEL
ガンフロンティア	45,000
グリッドシーカー	40,000
スペースインベーダーDX	12,000
リターンオブザインベーダーズ	15,000
レインボーアイランドEX	20,000
タイガーヘリ	8,000
ハレーズコメット	15,000
グレートソードマン	18,000
エクスターミネーション	10,000
バトルシャーク（自作P付）	15,000
アルペンスキー	45,000
スラップショット	8,000
ダイノレックス	14,000
嗚呼栄光の甲子園（サブ）	700

ミルキーウェイ

TEL.052-262-3295
FAX.052-262-2373
住所 〒460 名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2F
営業時間 お店……………11:00AM〜7:30PM
通販TEL……10:00AM〜10:00PM
毎週水曜日は定休日です

- ●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
- ●上記リスト以外にも新しく基板が入荷していますので（…たぶん）、ほしい基板がありましたら一応TELしてみてください。
- ●価格はリストより安くなっていることもあります。TELにて確認してください。
- ●コントロールボックス、筐体、ゲームパーツetc.各種取り扱っています。
（自宅でアーケードゲームをプレイするにあたっての細かい質問などにもがんばってこたえていきたいと思います。）
- ●初心者、大・歓・迎!!（これから始めようと思っている人、気軽にTELください）。
- ●ハーネスだけの注文もOK！（できるかぎり何でもがんばって作ろうと思います）
- ●新作ゲーム、なんでも予約OK！

ビデオゲーム・コントロールボックスの決定版 AV-5000

音は➡ステレオ基板に対応ですのでこれ以上の音は望めません!!
色は➡クッキリと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応!!
基板➡Σ-8000を使用すればストリートファイターⅡにも対応!!



大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK(接続コード付)

型番MST-8　¥9,800(350×200㎜)

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
★TAMAYA 03(3823)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630



＊AV-5000をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
＊別売のPRO-STICKと接続しますので連射OK。
＊音はテレビのスピーカーから出ますので違和感がありません。
＊超小型(縦125×横200×奥95ミリ)。

☆☆別売コード☆☆

RGB21コード	¥3,500
RGB15コード	¥5,000
S端子コード	¥2,500
VHFコード	¥2,000

☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

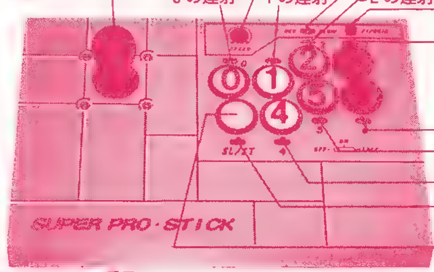
RGB21延長コード	¥5,000
RGB15延長コード	¥5,000

注意:スティックは Σ-8000以外は使用出来ません。

型番AV-5000　¥26,000　付属品:テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード1本

究極のSUPER PRO-STICK!!

自由自在にSW設定。又、同時押しのSW設定できます。



寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意:本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

別売コード



＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………¥4,000
＊ネオ用コード(型番N)…………¥2,500
＊メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
＊2ボタン専用PCエンジンコード(型番PC2)…¥2,000
＊6ボタン専用PCエンジンコード(型番PC6)…¥4,000
＊マスターシステム用コード(型番MM)…………¥2,000
＊パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………¥2,500
＊サターン用コード(型番ST)…………¥4,000

Σ-8000TURBOの特徴

＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変えることができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

★★★★★★★新製品★★★★★★★

プレイステーション用コード‥¥4,000
サターン用コード…………¥4,000

注意:Σ-8000専用です。以前のスティックには使用できません。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込みください。
＊送料は全国一律600円です。
＊お急ぎのかたはお電話でお申し込みください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。

★★ステレオ基板用ハーネス★★

●ネオジオ用	¥3,500
●コナミ用	¥3,500
●システムⅠ用	¥3,500
●システムⅡ用	¥4,000

注意

以前の別売りコードやコントロールBOX接続用コードはΣ-8000には使用できません。
コードの注文はスティックの型番を書いて注文してください(Σ-8000用とかΣ-6000用とか)。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子通販部
TEL.0794(84)0476
営業時間　12～21時

TAMAYA特選おすすめセット！

ストZERO2(カプコン)、龍虎の拳外伝(SNK)、ソウルエッジ(ナムコ)、バーチャファイターキッズ(セガ)が新しく登場！家庭のテレビですぐゲームできます。

ストZERO2スーパーベガセット

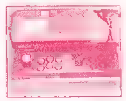
ストZERO2
スーパーベガ21
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥268,000
(送料・税込)

初回¥26,176　¥25,200×11回
〃 ¥15,612　¥13,700×23回
〃 ¥13,188　¥ 9,700×35回

ストZERO2シグマセット

ストZERO2
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥264,000
(送料・税込)

初回¥24,948　¥24,900×11回
〃 ¥15,276　¥13,500×23回
〃 ¥11,424　¥ 9,600×35回

ストZERO2パナカスタムセット

ストZERO2
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥238,000
(送料・税込)

初回¥23,016　¥22,400×11回
〃 ¥13,092　¥12,200×23回
〃 ¥ 8,708　¥ 8,700×35回

ストZERO2ボードマスターセット

ストZERO2
ボードマスター
特製ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥255,000
(送料・税込)

初回¥24,660　¥24,000×11回
〃 ¥13,370　¥13,100×23回
〃 ¥10,080　¥ 9,300×35回

鉄拳2(中古)スーパーベガセット

鉄拳2(中古)
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥253,000
(送料・税込)

初回¥24,596　¥23,800×11回
〃 ¥13,202　¥12,900×23回
〃 ¥10,948　¥ 9,200×35回

鉄拳2(中古)シグマセット

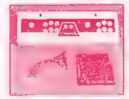
鉄拳2(中古)
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ASコード、ハーネス
通販特価¥248,000
(送料・税込)

初回¥24,436　¥23,300×11回
〃 ¥13,932　¥12,700×23回
〃 ¥11,368　¥9,100×35回

鉄拳2(中古)パナカスタムセット

鉄拳2(中古)
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥222,000
(送料・税込)

初回¥21,404　¥20,900×11回
〃 ¥11,748　¥11,400×23回
〃 ¥ 8,652　¥ 8,100×35回

鉄拳2(中古)ボードマスターセット

鉄拳2(中古)
ボードマスター
ハーネス、
通販特価¥240,000
(送料・税込)

初回¥23,080　¥22,600×11回
〃 ¥13,260　¥12,300×23回
〃 ¥11,340　¥ 8,700×35回

龍虎の拳外伝スーパーベガセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
スーパーベガ21
ハーネス
通販特価¥215,000
(送料・税込)

初回¥21,180　¥20,200×11回
〃 ¥12,310　¥11,000×23回
〃 ¥ 9,940　¥ 7,800×35回

龍虎の拳外伝シグマセット

龍虎の拳外伝
MV-1AF
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価¥209,000
(送料・税込)

初回¥19,888　¥19,700×11回
〃 ¥11,806　¥10,700×23回
〃 ¥ 9,044　¥ 7,600×35回

龍虎の拳外伝パナカスタムセット

龍虎の拳外伝
MV 1AF
パナカスタム
ハーネス
通販特価¥182,000
(送料・税込)

初回¥17,924　¥17,100×11回
〃 ¥10,688　¥ 9,300×23回
〃 ¥ 8,512　¥ 6,600×35回

龍虎の拳外伝ボードマスターセット

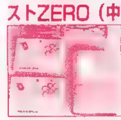
龍虎の拳外伝
MV-1AF
ボードマスター
ハーネス
通販特価¥201,000
(送料・税込)

初回¥19,632　¥18,900×11回
〃 ¥11,134　¥10,300×23回
〃 ¥ 9,016　¥ 7,300×35回

ストZERO（中古）スーパーベガセット

ストZERO（中古）
スーパーベガ21
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥110,000
(送料・税込)

初回¥19,860　¥19,700× 5回
〃 ¥11,220　¥10,300×11回
〃 ¥ 6,940　¥ 5,600×23回

ストZERO（中古）シグマセット

ストZERO（中古）
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥105,000
(送料・税込)

初回¥18,980　¥18,800× 5回
〃 ¥ 9,960　¥ 9,900×11回
〃 ¥ 7,670　¥ 5,300×23回

ストZERO（中古）パナカスタムセット

ストZERO（中古）
パナカスタム
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥79,000
(送料・税込)

初回¥14,504　¥14,100× 5回
〃 ¥ 8,028　¥ 7,400×11回
〃 ¥ 5,486　¥ 4,000×23回

ストZERO（中古）ボードマスターセット

ストZERO（中古）
ボードマスター
ハーネス
Qサウンド用ケーブル
通販特価¥96,000
(送料・税込)

初回¥17,296　¥17,200× 5回
〃 ¥ 9,672　¥ 9,000×11回
〃 ¥ 5,764　¥ 4,900×23回

アップスキャンコンバーター XRGB-1 ¥26,800(新発売)

通販特価¥27,700
(代引、送料・税込)
21P3チャンネル
セレクター¥4,500
21P4チャンネル
セレクター¥5 000

パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます(スーファミ、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

RAS-HD ¥14,500

PS用アダプター ¥3,500
MSX用アダプター ¥25,000
21P 3チャンネル
セレクター ¥4,500
21P 4チャンネル
セレクター ¥5,000

スーパーファミコン、メガドライブ、家庭用ネオジオ、サターン対応 ☆業務用バーチャファイター2対応。☆15PしかないRGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X、FMタウンズ他2社モードオートシンク以上の15khz モニタ

SUPER VEGA21　特価

サターン用コード　¥8,000
プレイステーション用コード　¥8,000

VEGA9000DX　特価
(大巾値下)


バーチャファイター2（中古） ¥450,000

他に送料・消費税がかかります。
36回までの分割払いが出来ます、

カプコンQ-グランダム25(中古) ¥118,000

ストZERO2組込　¥290,000
鉄拳2組込　¥300,000
Vハンター組込　¥175,000
ストZERO(古)組込　¥175,000
ソウルエッジ組込　¥350,000
分割払いが出来ます。
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

カプコンステイタス18（中古） ¥65,000

ストZERO2組込　¥263,000
鉄拳2組込　¥250,000
SストⅡX組込　¥90,000
Vハンター組込　¥115,000
ストZERO(古)組込　¥115,000
ソウルエッジ組込　¥295,000
分割払いが出来ます.
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

セガニューアストロシティ(新品) ¥250,000

通販特価¥235,000
(2L12Bハ付・税込)
ストZERO2組込　¥385,000
龍虎の拳外伝組込　¥389,500
ソウルエッジ組込　¥480,000
ストZERO組込　¥290,000
鉄拳2(古)組込　¥420,000
消費税込みの価格です。
注!!送料が別途かかります。

特選格安基板

今回の超お買い得

ストZERO（ロム）	¥25,000
マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	¥45,000
ヴァンパイア（ロム）	¥8,000
スーパーストⅡX（ロム）	¥7,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	¥33,000
マッスルボマー	¥8,000
タントアール	¥3,000
スタックコラムス	¥3,000
忍	¥8,000
ウルトラマン	¥2,000
空手道	¥5,000
KOF'95	¥15,000
サムライ斬紅郎無双剣	¥7,000
グレートスラッガーズ	¥2,000
豪血寺外伝	¥35,000
沙羅曼蛇2（ロム）	¥45,000
戦場の狼	¥8,000
ソニックウイングス	¥8,000
首領蜂	¥48,000
フーピー	¥5,000
ブレイゾン	¥3,000
へべれけのぽぷーん	¥5,000
マッハブレイカーズ（4Pハ付）	¥35,000
リアルバウト餓狼伝説	¥30,000

カプコン

ストⅡダッシュターボ	¥8,000
サイバーボッツ（ロム）	¥38,000
戦場の狼	¥12,000
エグゼドエグゼス	¥12,000
X-MEN（ロム）	¥25,000
戦場の狼Ⅱ	¥18,000
ストⅡダッシュ	¥6,000
天地を喰らうⅡ	¥18,000
闘神伝2	¥35,000
虎への道	¥8,000
ナイツオブザラウンド	¥15,000
ブラックドラゴン（海外）	¥22,000
魔界村（H付）	¥20,000
マッドギア	¥5,000
ロックマン・ザ・パワーバトル	¥28,000

ナムコ

アサルト（P付）	¥75,000
インディアナジョーンズ	¥45,000
エメラルディア	¥5,000
ギャプラス	¥25,000
ギャラガ（海外）	¥15,000
熱闘！激闘！クイズ島	¥2,000
グレートスラッガーズ'94	¥3,000
グロブダー	¥65,000
コズモギャングザパズル	¥3,000
スプラッターハウス（ロム）	¥25,000
ゼビウス	¥25,000
ドラゴンスピリット（ロム）	¥35,000
バーニングフォース（ロム）	¥25,000
パックマニア（ロム）	¥30,000
パックランド	¥60,000
パックランド（海外）	¥50,000
ベラボーマン（ロム）	¥48,000
ボスコニアン（海外）	¥38,000
マーベルランド（ロム）	¥25,000
未来忍者（ロム）	¥35,000
メトロクロス	¥35,000
メルヘンメイズ（ロム）	¥25,000
モトス	¥58,000
ラリーX（海外）	¥45,000
ローリングサンダー（ロム）	¥10,000

コナミ

イーアルカンフー	¥12,000
エイリアンズ	¥25,000
クライムファイターズ	¥15,000
クライムファイターズⅡ	¥18,000
グリーンベレー	¥15,000
グリーンベレー（海外）	¥13,000
魂斗羅（海外）	¥15,000
スーパー魂斗羅（海外）	¥28,000
ツインビーヤッホー！（ロム）	¥5,000
出たな!!ツインビー	¥12,000
ハードパンチャー（ロム）	¥3,000
対戦ぱずるだま（ロム）	¥5,000
パンクショット	¥5,000
ヘクシオン	¥3,000
マーシャルチャンピオン	¥15,000
メインスタジアム	¥5,000
ラビリンスランナー	¥8,000
ロードファイター	¥10,000

セガ

エイリアンストーム	¥8,000
クラックダウン（ロムキット）	¥8,000
ゴールデンアックスⅡ	¥28,000
ゴールデンアックス	¥10,000
青春スキャンダル	¥15,000
登竜門	¥18,000
バーニングライバル	¥28,000
ゴールデンアックスザデュエル（ロム）	¥5,000
ばくばくアニマル（ロム）	¥5,000
フラッシュポイント	¥3,000
フリーキック	¥2,000
ファンタジーゾーン（H付）	¥15,000
ベイルート	¥8,000
ボナンザブラザーズ（ロムキット）	¥8,000
ファイティングバイパーズ	¥298,000

その他

ASO	¥8,000
IQブロック	¥8,000
アラビアン（海外）	¥20,000
アルゴスの戦士（海外）	¥12,000
アンダーカバーコップス	¥28,000
エアデュエル	¥5,000
オーマイガァー！	¥5,000
ガンダムEX-REVUE	¥18,000
ガンバード	¥35,000
ギャロップ	¥5,000
ぐっすんおよよ	¥8,000
ゲーム天国	¥78,000
ゲーム天国（ロム）	¥18,000
ソルダム	¥5,000
中華大仙	¥3,000
テラクレスタ	¥8,000
ドラゴンブリード	¥5,000
ナイトスラッシャーズ	¥38,000
ネクストスペース	¥3,000
バッグン	¥28,000
バトルフィールド	¥3,000
ブラッドブラザーズ	¥18,000
ブロクシード	¥5,000
フロントライン	¥12,000
プレアデス	¥28,000
ヘビーユニット	¥5,000

新製品

ソウルエッジ（H付）	¥235,000
龍虎の拳外伝	¥98,000
ストZERO2	¥198,000
ストZERO2（ロム）	¥129,000
バーチャキッズ	¥198,000
バーチャキッズ（ロム）	¥148,000
レイストーム	予約受付中
ゼビウス3D／G	予約受付中
ナムコクラシックVol.2	予約受付中

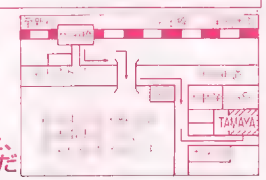
他の製品との自由な組み合わせでローンが組めます。店頭にてローン即決できます(印鑑・身分証明証・預金通帳を持参ください)。

TMGC
TM ゲームクラブ
(株)TAMAYA

(株)アペックスは(株)TAMAYAに変りました。

TEL.03-3323-9911 FAX.03-3323-5533

〒168 東京都杉並区和泉2-1-26
営業時間／AM10:00〜PM7:00
日曜・祝日定休

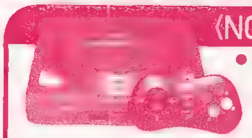


★初心者歓迎★　これから基板を始めたい方に詳しい資料を差し上げます。80円切手2枚を同封の上、TAMAYA宛に請求してください。FAXでの注文・予約・相談の受付を始めました。是非御利用ください(24時間受付)。住所・氏名・電話番号は忘れずに！

NEO·GEO 通信販売 SNK代理店

全国に宅配いたします

〈NG〉CDコーナー



- ネオジオ CDZ ¥39,800（税込¥40,990）
- ネオジオCD 定価¥49,800 ➡ ¥25,800（税込¥26,570）
- 龍虎の拳外伝 ➡ 予約受付中！（6月発売予定）
- リアルバウト餓狼伝説 定価¥8,800 ➡ ¥6,980（税込¥7,190）
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 定価¥8,800 ➡ ¥6,980（税込¥7,190）
- ステークスウィナー 定価¥7,800 ➡ ¥6,291（税込¥6,480）
- ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 定価¥8,800 ➡ ¥6,408（税込¥6,600）

ネオジオCDソフト大激安!!

オール ¥1,922（税込¥1,980）
- ファイターズヒストリーダイナマイト
- ゴーストパイロット
- サイバーリップ
- ナム－1975
- サッカーブロール
- ビューポイント
- ニンジャコマンドー
- ニンジャコンバット
- ジョイ・ジョイ・キッド
- ラギ
- ミューテイションネイション
- トッププレイヤーズゴルフ
- 餓狼伝説3
- 2020年スーパーベースボール
- パワースパイクスII
- 得点王2
- 風雲黙示録
- 天外魔境真伝
- サムライスピリッツ

オール ¥2,893（税込¥2,980）
- 餓狼伝説2
- 戦国伝承
- 戦国伝承2
- ダンクドリーム
- ネオジオCDスペシャル

オール ¥3,864（税込¥3,980）
- 痛快ガンガン行進曲
- 得点王3
- 押しだしジントリック

オール ¥4,835（税込¥4,980）
- ギャラクシーファイト
- ADKワールド

オール ¥5,806（税込¥5,980）
- ソニックウィングス3
- ゴウカイザー

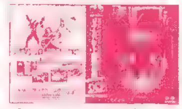
〈NG〉カセットコーナー

- ネオジオ本体 定価¥48,800 ➡ ¥21,800（税込¥22,450）



- アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳外伝 4月26日発売予定 定価¥32,000 ➡ ¥26,800（税込¥27,600）
- 神風拳 5月発売予定 予約受付中！





- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 定価¥32,000 ➡ ¥7,748（税込¥7,980）
- リアルバウト餓狼伝説 定価¥34,000 大幅値下げ ➡ ¥21,165（税込¥21,800）

カセット大激安!!（オール新品・税込）

真サムライスピリッツ	¥1,980
みなさんのおかげさまです！	¥3,980
リーグボウリング	¥3,980
得点王3	¥5,980
ギャラクシーファイト	¥7,980
ソニックウイングス3	¥9,800

パーツ NEO·GEO/NEO·GEO CD共通（税込）

ファイティングスティックNEOII	定価¥5,980	¥4,980
コントローラープロ	定価¥3,900	¥3,620
ネオジオCDコントローラー	定価¥1,800	¥1,670
RFコンバーター	定価¥2,600	¥2,600
RGBケーブル	定価¥2,200	¥2,200
モノラルAVケーブル	定価¥1,200	¥1,200
ネオジオ用アナログRGB/SユニットX NEO·1	定価¥7,600	¥6,980
メモリーカード（ネオジオ用）	定価¥3,300	¥2,980

中古コーナー（税込）

機種	タイトル	販売価格
ネオジオCD	ネオジオCD（限定モデル）	¥17,800
	ネオジオCD本体	¥17,800
	龍虎の拳2	¥2,980
	餓狼伝説3	¥1,480
	真サムライスピリッツ	¥1,480
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥980
ネオジオ・カセット	ネオジオ本体	¥9,800
	リアルバウト餓狼伝説	¥19,800
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥16,800
	ソニックウィングス3	¥7,980
	餓狼伝説3	¥7,980
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	¥5,980
	龍虎の拳2	¥3,980
	龍虎の拳	¥3,980
	ファイヤースープレックス	¥1,980
	餓狼伝説スペシャル	¥1,980
	サムライスピリッツ	¥1,980
	ワールドヒーローズ	¥1,980
	ワールドヒーローズ2	¥1,980
	餓狼伝説	¥480

＊その他セガサターン・スーパーファミコン・中古多数あり！
＊中古の価格は変動しますので、必ずTELにてご確認下さい。

新製品 ●XRGB-1 定価¥26,800 ➡ ¥24,800（税込）
NG、SS、PS、SFCなどをパソコン用の美しいRGBディスプレイで楽しめる変換装置です。

NEC

NEC関連商品をお買い上げの方に〈レーザーアクティブ、PC-FX、DUO-R、PC-FXGA のハードまたはソフト〉➡ SCDソフト「天外魔境ジライア（非売品）」をプレゼント!!（先着300名様）

新製品 これからはゲームを創る時代!!お手持ちのPC98につなぐだけでオリジナルゲームの開発OK。PC-FXの全ソフトもそのまま遊べます。

ゲームアクセラレーターボード PC-FXGA＋スターターキット GMAKER
キャンペーンセット価格 定価¥65,800 ➡ ¥45,800（税込¥47,170）

PC-FX

定価¥49,800 ➡ ¥29,800（税込¥30,690）

PC-FXソフト&パーツ（税込）

同級生2（5/24）	¥7,700	パワードール	¥6,950
銀河お嬢様伝説ユナ	¥7,700	スーパーパワーリーグ	¥7,700
デア ラングリッサー（4/26）	¥6,830	お嬢様捜査網（4月）	¥6,830
スーパーリアル麻雀PV	¥6,980	アニメフリーク 各種	¥5,980
ミラークルム	¥6,980	紺碧の艦隊	¥3,980
アニメフリークVol.3（4/5）	¥5,980	バトルヒート	¥1,980
ルナティックドーン	¥7,980	卒業II	¥2,480
アンジェリークスペシャル	¥6,980	全日本女子プロレス	¥1,980
キューティハニー	¥6,980	麻雀悟空	¥1,980
リターン・トゥ・ゾーク	¥4,980		
FXパッド	¥2,980	FXマウス	¥3,000
バックアップメモリーパック	¥4,980		

DUO-R

定価¥39,800 ➡ ¥9,980（税込¥10,280）

DUO-R 対応ソフト（税込）

ときめきメモリアル	¥6,980	ぷよぷよCD通	¥5,980
スチームハーツ	¥6,800	デ・ジャ（4月）	¥5,980
同級生	¥4,980	しあわせうさぎ	¥8,980
銀河お嬢様伝説ユナ2	¥3,980	しあわせうさぎ2	¥9,980

LaserActive NEC レーザーアクティブ（LD-ROM²パック付）

定価¥128,800 ➡ ¥36,800（税込¥37,900）

NECレーザーアクティブ（LD-ROM²パック）＋MEGA-LDパック
合計定価¥167,800 ➡ ¥49,800（税込¥51,290）

◎各パックも別売でスタンバイ ¥14,800（税込¥15,240）

LDソフト オール ¥1,980（税別）

LD-ROM²対応
- ヴァジュラ
- 3Dミュージアム
- クイズエコノザウルス
- 悪魔の審判
- マンハッタンレクイエム

MEGA-LD対応
- I WILL
- ピラミッドパトロール
- クレートピラミッド
- ロケットコースター
- ザッピング粉砕
- バーチャルカメラマン2
- スペースバーサーカー（海外版）

SEGA SATURN



★セガサターン ¥20,000（税込¥20,600）

新品SSソフト在庫大処分激安セール!!（数量限定）

オール ¥980（税込）
- 学校のコワイウワサ花子さんがきた
- ゆみみみっくす リミックス

オール ¥1,480（税込）
- ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
- 水滸演武
- レースドライビン
- 新・忍伝
- ダークシード

オール ¥1,980（税込）
- 実況パワフルプロ野球'95
- ワンチャイコネクション
- 平成天才バカボン
- ただいま惑星開拓中
- 出たなツインビーヤッホー
- ファンタムゲートI

オール ¥2,980（税込）
- 完全中継プロ野球グレイテストナイン
- シャイニング・ウィズダム
- 卒業II
- リグロードサーガ
- バーチャルバレーボール
- 魔法剣士レイアース
- RAMPO

オール ¥3,980（税込）
- ウイニングポストEX
- ガンバード
- ダライアス外伝
- パンツァードラグーン
- ペブルビーチゴルフリンクス
- 将棋まつり

新作ソフト予約受付中!!

発売予定	タイトル	価格	税込
4月19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	¥5,220	税込¥5,380
4月26日	野々村病院の人々（18才以上）	¥6,120	税込¥6,300
	爆れつハンター	¥7,920	税込¥8,160
	首領蜂（ドンパチ）	¥5,220	税込¥5,380
	ロックマンX3	¥5,220	税込¥5,380
	トア ～精霊王紀伝～	¥5,220	税込¥5,380
	デビルサマナー 悪魔全書	¥2,816	税込¥2,900
4月下旬	ときめき麻雀パラダイスグラフィティ（18才以上）	¥5,220	税込¥5,380
5月発売予定	ドラゴンボールZ ドラゴンボール伝説	¥5,220	税込¥5,380
	ソード＆ソーサリー	¥6,120	税込¥6,300
	慶応遊撃隊 活劇編	¥5,220	税込¥5,380

おすすめ人気ソフトコーナー（税込）

ヴァンパイア ハンター	¥4,980	税込¥5,130
アイドル雀士スーチーパイII（18才以上）	¥6,980	税込¥7,190
きゃんきゃんバニープルミエール（18才以上）	¥5,220	税込¥5,380
3×3 EYES	¥6,570	税込¥6,770
2度あることはサンドアール	¥5,220	税込¥5,380
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	¥6,777	税込¥6,980
パンツァードラグーン ツヴァイ	¥5,220	税込¥5,380
ドラゴンフォース	¥5,220	税込¥5,380
エンジェリックリップス（18才以上）	¥6,120	税込¥6,300

パーツコーナー（税込）

コントロールパッド	¥2,320	ミッションスティック	¥7,230
バーチャスティック	¥4,480	プロアクションリプレイSS	¥7,980
ファイティングスティックSS	¥5,480	RGBケーブル	¥2,500
リアルアーケードVF	¥3,980	S端子ケーブル	¥2,000
パワーメモリー	¥4,800	RFユニット	¥2,000

PlayStation



★プレイステーション ¥24,800（税込¥25,540）

- ときめきメモリアル プライベートコレクション（4/26） ¥3,800
- オーバードライビンDX（4/19） ¥5,800
- ESPNストリートゲームズ（4/19） ¥5,800
- ジャンピングフラッシュ！2（4/26） ¥5,800
- 鉄拳2 ¥5,800

Nintendo

- サテラビュー ¥18,000（税込）
- 8Mメモリーパック ¥5,000（税込）
- バーチャルボーイ＋ソフト10本付 定価¥64,000以上 ➡ ¥12,800（税込）

支払方法

①代引（商品代金＋送料800円～＋代引手数料400円～）
商品を配達する運転手さんにお金を支払う方法です。

②現金書留（商品代金＋送料800円～）
お近くの郵便局からお金を送って頂く方法です。但し、入金確認後の出荷となります。

㊟ 必ずTELにてお名前等の登録後お送り下さい。

通販専用 ☎(052)482-3093
受付時間 11:00～21:00
定休日 毎週水曜日（水曜日が祝日の場合は営業致します）

㊟
※広告に掲載の価格は変動する場合がございますので、TELにてご確認下さい。
- 商品発送後のキャンセルは往復の送料を頂きます。
- 商品の受取後の返品・交換はできません。（商品故障の場合はメーカーが保証します。）
- 18才未満の方は保護者の電話確認が必要です。
- 通信販売は本店のみです

お近くのお客様はご来店下さい



TVゲーム専門店 一休さん

本店 〒453 名古屋市中村区新富町2-4-20
- 御器所店／名古屋市昭和区石仏町（御器所西友・南）☎841-6286
- 南区店／名古屋市南区鳥栖町（桜本町交差点・北）☎824-0054
- 大曽根店／名古屋市北区東大曽根（大曽根交差点・北）☎915-8842

激安!! 大売り出し!! 24時間使えます!!

電話でフリーマーケット

中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等売ります買います。

家の電話から使えます

嵐のような大人気!

ルールを守って楽しく使って下さい。

今月の強化募集メッセージ **全部!!**

利用方法

利用者
03-5680-6816
サービスモード
3#を押す

メッセージを聞く時は
メッセージを聞きたいBOXの番号と#を押す。
※それからもう一度BOX IDの番号と#を押す。
メッセージを聞く時は7#と押す

メッセージを録音する時は
録音したいＢＯＸの番号と#を押す。100秒以内にメッセージを入れて下さい。
メッセージを録音する時は3#と押す

お約束4ケ条

- 取り引きはできるだけ手渡しと現金でね。
- 売りたい物は箱や説付か詳しく入れて下さいネ（タイトル名もね）。
- 売りたい人は商品と連絡先（電話番号と電話が取れる時間を必ず入れてください。イタズラメッセージは自動的にカットします。ポケットベルの番号を入れてもＯＫです）。
- 相手の迷惑にならない時間に連絡を取って下さい。

03-5680-6816

24時間リアルタイム使えます

※ピポパの音の出るプッシュホンでかけて下さいね。

電話が込み合ってつながりにくい場合は0990-5-02446の方にかけて下さい



0019#	家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関東、東京、千葉、神奈川、埼玉、他エリア）
0020#	家庭用ゲームソフト売ります、買います。（関西近辺ＯＫ！大阪、名古屋、他ＯＫです）
0021#	ネオジオ、サターン、プレイステーション、3DO、売ります、買います。
0023#	スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関東エリア、周辺ＯＫです）
0024#	スーパーファミコン全般、売ります買います。ソフト含む（関西エリア、周辺ＯＫです）
0025#	裏技・裏コマンド・隠し技、教えてください、教えます。
0026#	メガドライブ、PCエンジン、PCFX、アーケード基板、売ります買います。
0027#	ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！（関東エリア、周辺ＯＫです）
0028#	ゲーセン友達募集、文通友達もＯＫ！（関西エリア、周辺もＯＫです）
0029#	同人誌友達募集、他売ります、買います。
0030#	ゲームチーム、コスプレチーム、アニメ・マンガサークルを作りたい人へ、チーム員募集。
0031#	言いたい放題のコーナーです。

メッセージ大募集!!

24時間フル稼働リアルタイム。
みんなもメッセージを入れようね。
友達もたくさんできるよ！

東京ソフトバンクっていったい何なの?

買いたい人
この人は中古ソフトや基板を安く買いたい人
東京イッシュバンクに電話をしてメニューを選び相手に連絡して個人売買をするしごくかんたん!!

登録24時間OK!
03-5680-6816
無料

売りたい人
中古ソフトや基板、コントローラー、同人誌等他、何でもOKです。
自動的に東京ソフトバンクのコンピュータに登録されます。
全国の情報が1万件近く登録されています。
中古ソフトや基板売りたし。

一般第二種通信事業者届出番号 A-07-1160

上記広告のお問い合わせ TEL.03-3657-5533 バンクネットサービス

高く買います。

切手（未使用品）、首都高速券（普通車のみ）、図書券、商品券、ハイウェイカード、オレンジカード（未使用品）、テレホンカード（未使用品）、コミック、マンガ本、CD、ビデオ。

売却品を安心、誠実な当社へご送付ください。

創業23年 秘密厳守

宅配便かゆうパックで当社にお送りください。送金は現金書留か銀行振り込みで行います。口座番号を記入してください。
※買い入れ値に不満の場合は、2日以内なら解約できます。

〒125 東京都葛飾区青戸5-31-7-101A 日本ソフトチケットA係 TEL.03-3650-0777



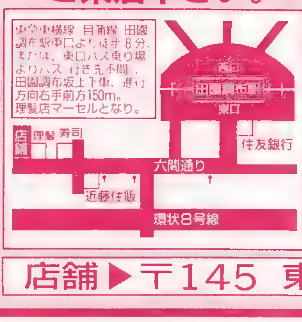
2本差基板「分吉くん」オペレーター価格¥18,000！
一台の筐体が2倍に使えて、シングルロケや台数の少ないコーナーに最適!店頭ロケ等の業者さん向け!!
◆当店の商品は原則として全てオリジナルインスト付です◆
◆経費をかけない分だけより安く売れます◆

新品カプコンミニキュート18筐体	35,000	超人学園ゴウカイザー	8,000
新品アルティメットエコロジー(ロム)	97,000	天外魔境真伝	8,000
新品プライムゴールEX	148,000	サムスピ斬紅郎無双剣	12,000
新品ナムコクラシックvol.1	32,000	恋こいしましょ(メダル機・ロム付)	40,000
ストリートファイターZERO(ロム)	20,000	パナカスタムロング(新品)	34,000
X-MEN (ロム)	20,000	37インチTVモニター(中古)取りに来れる方に無料で差し上げます。	
パワードギア (ロム)	22,000		

価格は変動しております。ご相談ください。
リスト中の価格はすべて消費税抜きの価格です。
在庫リストご希望の方は、80円切手3枚を同封の上、ご請求ください。

■来店できない方は、銀行振込をご利用下さい。
第一勧業銀行 蒲田支店 普通1869777
有限会社 クリーンハート
■運賃は手軽な着払いです。

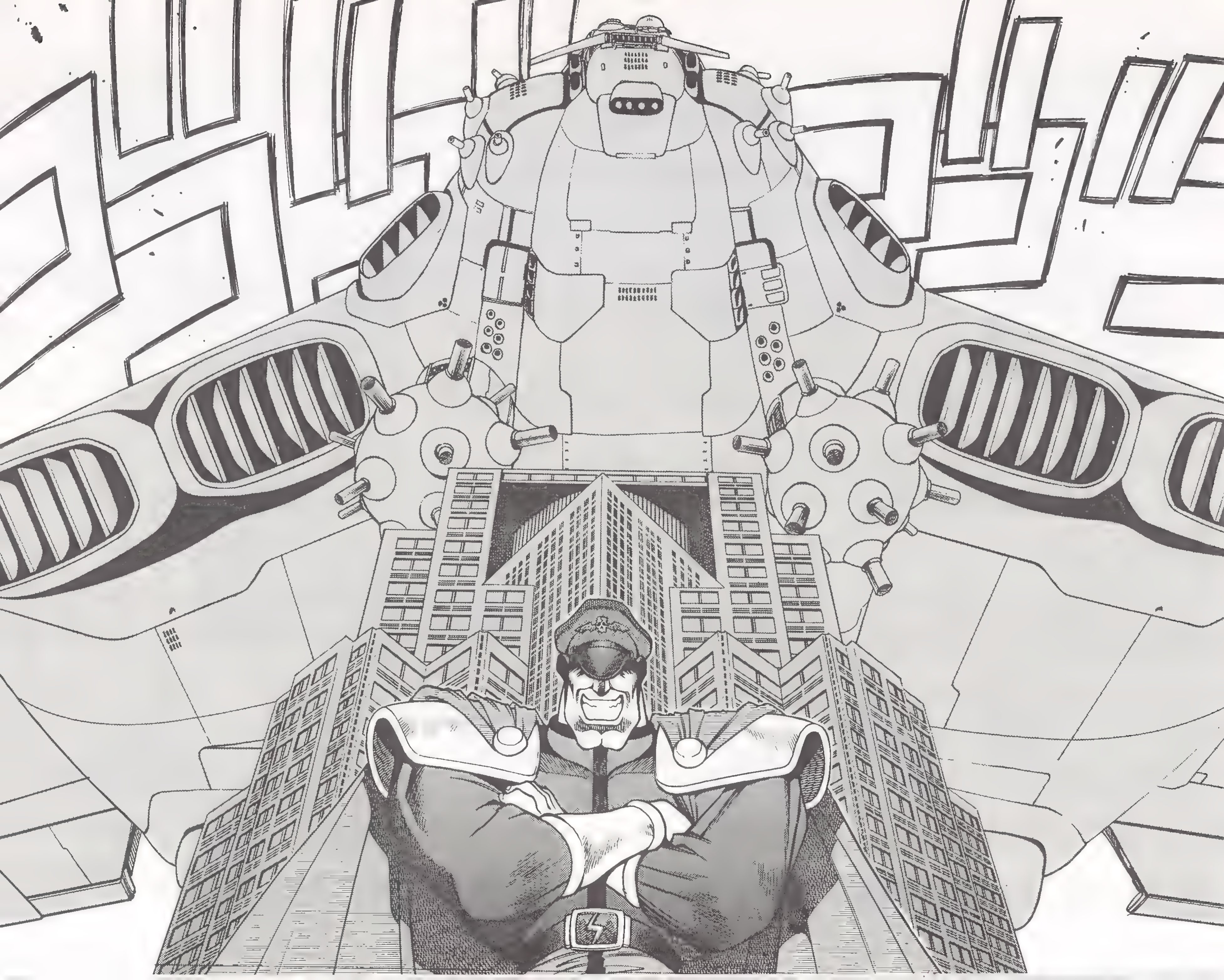
取扱商品
■新品・中古基板
■各種筐体・モニター
■コントロールBOX
■「分吉くん」総発売元
かならずTELの上ご来店下さい。



一期一会のおつきあい
PCB共和国
有限会社 クリーンハート 日本娯楽機械オペレーター協同組合加盟
☎03-3721-1933
営業時間▶13:00～20:00
定休日▶火曜日
店舗▶〒145 東京都大田区田園調布1-47-2


ズズズ
ゴゴゴ!
ズズ
大都市"新宿"を闇に包む移動要塞!!!
STREET FIGHTER
ストリートファイター
ゼロ
ZERO
Round:16
中平正彦
©CAPCOM 1995


覇滅!!!!!!





ゴオオオオ
新宿上空に堂々と乗り付けるなんてベガも随分と大胆ね…
……
……
くッ…
だめだ…体がしびれて動かない…!
ローズ…ベガを倒せるのは「殺意の波動」を持つ者だけだ!!
この金縛りを解いてくれ…!!
リュウ…それはできなくてよ
「殺意の波動」を持つもうひとりの男ゴウキが傍観を崩さない限り――
「人の世」に残された最後の頼みの綱は――…
リュウ!あなただけなのよ!


とは云え
まだ完全に
力をコントロール
できないでいる
あなたじゃ
ベガには決して
勝てない
じゃあ一体
どうすれば
いいんだ!?
物事には
順序という
ものが
あるのよ…
リュウ
現在 東京都
新宿区において
大規模な火災が
発生しています
一部の情報によりますと
国籍不明の航空機の
砲撃が原因とも
伝えられますが
詳しいことはわかって
おりません
ベガめ…
始めやがった!!
新宿方面へ
向かう車輌は
ただちに停車し
続報を待つ様…


歌舞伎町一番街



ストZERO①巻は定価550円にて大ヒット発売中!!


ゴオオオ
ククク…
どうやらお互いの使命…全うする刻が来たようね…!
来たかローズ!!!


こ…
ここは？
まるで
地獄じゃ
ないか…
ゴウキが
動かないと
わかったとたんに
この有り様？
あなたも
意外と現金
なのね
言いたいことは
それだけか…
ならば
受けてみよッ!!!
我が
「サイコパワー」を!!!


ウッ…!!?



ほおう!
我が「サイコパワー」を吸収するとは!!
それがおまえの「力」…
スパッ
フ…!少しはできるな!!
だが!!この「力」を使って闘うすべを知らぬお前の攻めなど蚊程にも効かぬわ!!
それで十分!!
リュウと闘う前にあなたに少しでもダメージを与えられるのなら!!!
なんだって…!?
俺のために闘っているのか!?

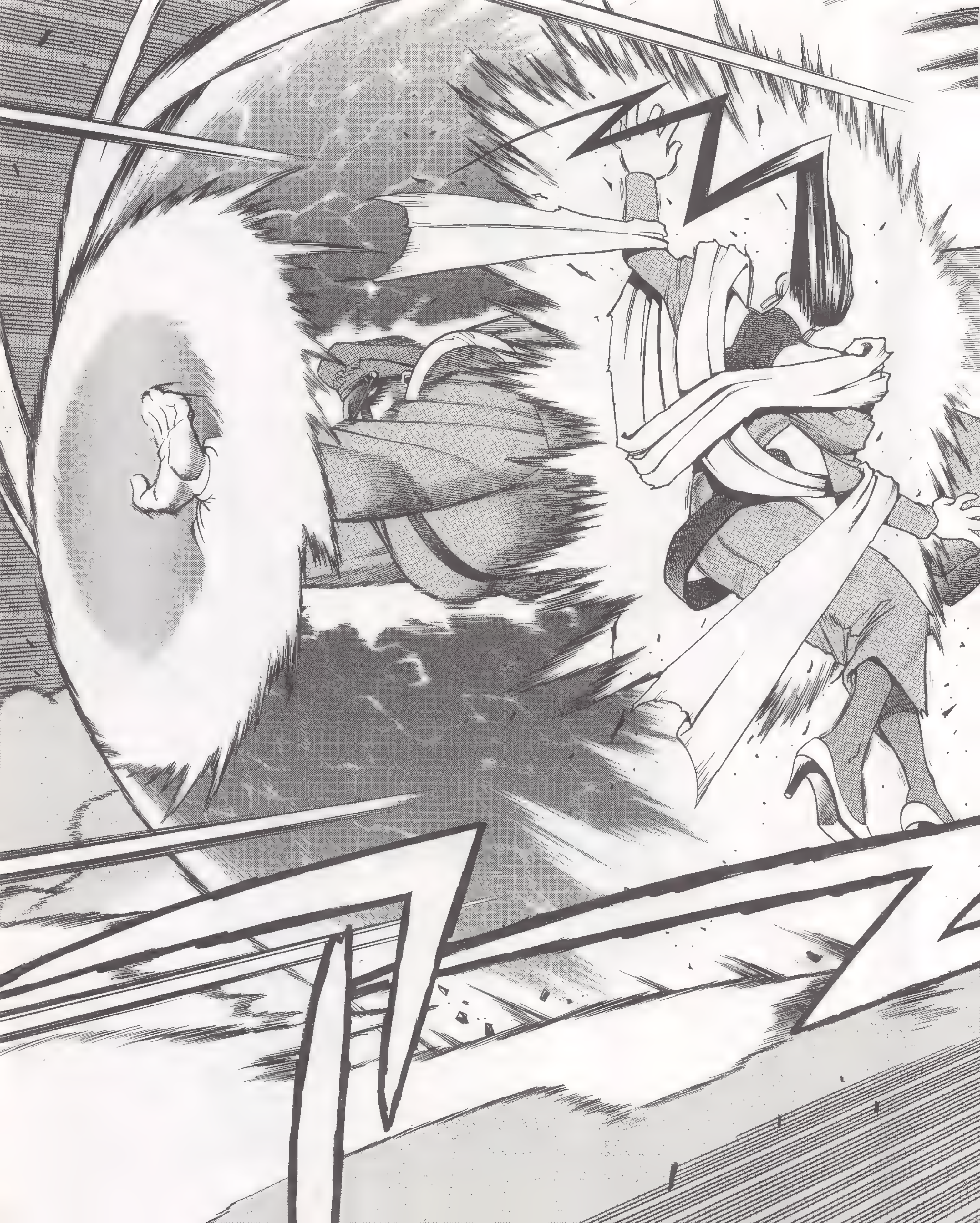

ローズ!!!
バカなマネはよせ!! 俺が闘う!! この金縛りを解いてくれ!!
悪いけど わたしが 倒されない 限りその術は 解けないわ!!
それに 勘違い しないで!!
この闘いは あなたのため だけではない… 全ての「人」のために!! そして 私自身のために!!
むう 分身 した…?
ザ!!ザ!!
ザ!!
特異な「力」を 持つとはいえ 私も「人」であることに 変わりはない!!
「人」として 「人の世」を護りたいと 願う気持ち!!
そのために 私は闘う!!

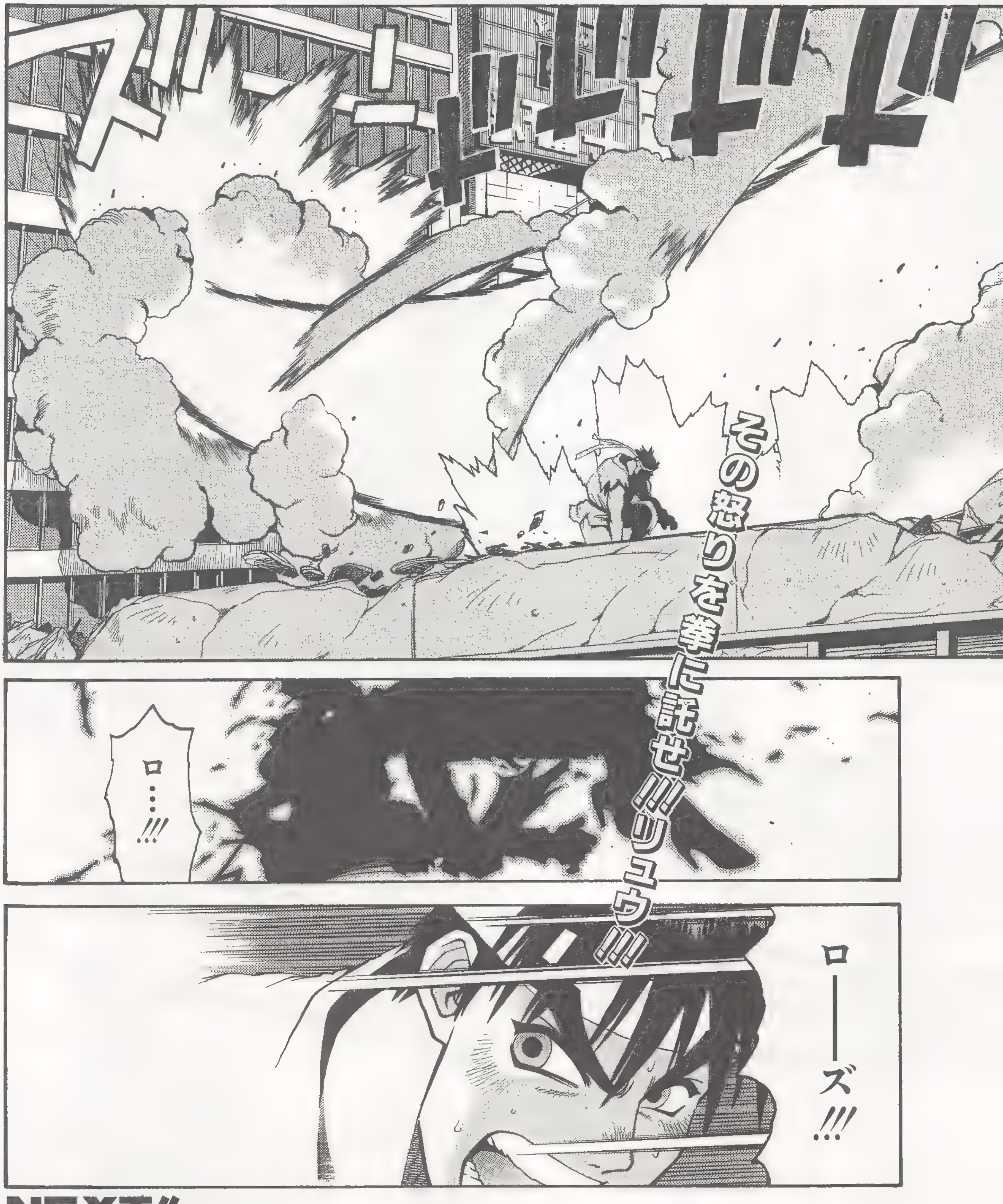


ムフ〜〜〜〜ッ!!!
ぬるいわ〜〜〜〜!!!
…
くッ……
蚊程も効かないいってのは本当らしいわね…



ストZERO①巻は定価550円にて大ヒット発売中!!





NEXT!!

書店（帖合）印

部数　　冊

ゲーメスト単行本

ストⅡ　波動拳の謎	定価980円
餓狼伝説の謎	定価980円
侍魂の謎	定価980円
ワールドヒーローズの謎	定価880円
龍虎の拳の謎	定価880円
豪血寺一族の謎	定価880円
KOF'94の謎	定価880円
真侍魂の謎	定価880円
ヴァンパイアの謎	定価880円
スーパーリアル麻雀のひみつ	定価880円
ヴァンパイアハンターの謎	定価880円
餓狼伝説３の謎	定価880円
鉄拳の謎	定価880円

ゲーメストZ文庫

ヴァンパイアハンター外伝　モリガン編 ～紅い月の魔女～	定価570円
ストリートファイターⅡ（外伝） ウルティメット・タワーズ①	定価590円
幻想神話ラスト・ラグナロク①	定価590円
ヴァンパイアハンター外伝　レイレイ編 ～終わらない春～	定価580円

●お求めの本に○を

コミック注文書

貴店TEL（　）
　　FAX（　）

速攻生徒会②　小川雅史　定価500円	冊
極上パロディウス　岩尾奈美恵　定価850円	冊
コンティニュー？　ひさの瑠珈　定価680円	冊
ヴァンパイアハンター４コマ　定価580円	冊
龍虎の拳2②　天獅子悦也　定価680円	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー②　定価780円	冊
KOF'94外伝③　鷹岬諒　定価550円	冊
ヴァンパイア ハンター　藤田丈士　定価850円	冊
キャプテンコマンドー②　戸橋ことみ　定価850円	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑤　定価580円	冊
ワールドヒーローズ2④　雑君保プ　定価850円	冊
KOF'95　4コマ決定版　定価580円	冊
ファイターズヒストリーダイナマイト②　津雲幻一郎　定価980円	冊
ヴァンパイアハンターコミックアンソロジー②　定価780円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③　定価780円	冊
ストZERO4コマ決定版　定価580円	冊
鉄拳2コミックアンソロジー　定価780円	冊
ストリートファイターZERO　中平正彦　定価550円	冊
出たな！ツインビー③　吉崎観音　定価850円	冊
侍魂　斬紅郎無双剣 4コマ決定版　定価580円	冊
	冊
	冊

月　　日

株式会社　新声社

◆GAMEST◆ 5月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト5月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、180ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは5月14日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか?
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか?〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか?〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字・イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。〔　〕〔　〕

9：あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

キリトリ線

ZERO２大会参加申込用紙

それぞれの項目にお答えください。

1. どちらで参加を希望しますか。
選手　or　ギャラリー

2. 新声社の大会に出場したことがありますか。あると答えた方は大会名と成績もかいてください。
ない　or　ある（　　　　）

3. ゲーム歴は?　　**年　ヵ月くらい**

4. スコアネームは?（ない人は記入しなくてOKです）

5. ZERO２のやり込み度は?（自己評価）
ばっちり・まあまあ・ぜんぜん

6. いま現在の使用キャラは?

7. 対戦時のスピード設定は?
ノーマル　or　ターボ

8. コスプレ・コンテストがあったら出場しますか?

9. ゲーム大会そのものへの希望はありますか。

締め切りは5月10日(必着)

ブロック　　NO.

□ － □

※左の空欄には何も記入しないでください。ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	定価	数量
餓狼伝説スペシャル	定価 7,000円	本
龍虎の拳2	定価 6,800円	本
スーパーストリートファイターIIX	定価 7,000円	本
ワールドヒーローズ2 JET	定価 6,500円	本
KOF'94	定価 6,500円	本
真サムライスピリッツ	定価 4,800円	本
バーチャファイター2	定価 4,800円	本
ヴァンパイアハンター ダークストーカーズバトル	定価 5,800円	本
ヴァンパイアハンター	定価 4,800円	本
餓狼伝説3	定価 4,800円	本
ストリートファイターZERO	定価 4,800円	本
KOF'95	定価 4,800円	本
侍魂 斬紅郎無双剣	定価 4,800円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	定価 4,800円	本
鉄拳2	定価 4,800円	本

お名前

お電話

条件　買切

年　月　日

株式会社　新声社

コミック注文書

貴店TEL（　）

FAX（　）

部数　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社　新声社

ストリートファイターZERO 2大会係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）
□□□-□□	電話（　）
※都道府県	

小学（　）年	中学（　）年	高校（　）年	予備校生	専門学校生	短大生	大学生	公務員	会社員	自由業	その他（　）

締切は５月10日(金)必着!!

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区内神田1－11－4
藤吉ビル３F

株式会社　新声社

ゲーメスト編集部 行

(5月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　）歳 性別（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　） ※都道府県	
1 小学（　）年　2 中学（　）年　3 高校（　）年　4 大学（　）年　5 社会人　6 その他（　）	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
1 書店　2 ゲームセンター　3 コンビニ　4 その他

※の部分は○でお囲みください

『DOT PLACE No.9』

出題：APAPA

縦のヒント（左の列から）

4 2 / 6 / 2 3 3 / 5 2 5 / 6 2 2 2 / 6 2 1 1 / 6 2 1 1 1 3 / 6 2 2 2 4 / 6 1 5 1 1 / 7 2 3 2 1 / 1 5 2 1 1 / 1 6 3 1 1 / 1 6 3 1 1 / 1 7 3 1 1 / 1 1 5 2 1 1 / 1 2 5 3 1 1 / 1 3 4 3 1 1 / 1 2 1 5 4 1 1 / 1 1 10 10 1 / 1 12 8 2 / 6 4 6 2 2 / 6 3 11 4 / 7 2 4 6 1 / 12 4 3 3 1 / 12 4 2 8 / 12 4 12 / 11 2 6 / 10 5 12 / 9 5 2 8 / 14 1 3 7

横のヒント（上の行から）

1 28
1 8 10
1 16 10
2 11 3 10
1 11 1 11
1 11 12
2 7 3 8
8 5 3 7
10 9 7
3 14 1
3 12 2
3 4 3 2
4 3 4 3
2 2 3 12
2 1 2 2 11
2 2 3 7 1
2 2 2 6 1 1
2 2 2 2
4 2 5 3
2 5 3
2 3 1 1 1
2 2 1 1
2 2 2 2
2 5 3
2 7
13 7
3 4 6
2 2 6
16 6
2 2 7

今回はずいぶんと簡単にキャラ名のわかる問題となってしまったのだ。それで、最後まで解いてもらうために、解答は2項目のペアとさせてもらったぞ。キャラ名だけ答えても正解にならないので注意しよう。

解き方

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、1マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」と、それだけだと簡単なので、今回は、二重枠になったマスが、塗られたか塗られなかったかも合わせて答えてほしい。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から5列目の横の列などは、左から13マスと、さらに7マス塗るわけだから、左から9マス目〜13マス目は、必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を表に記入のうえ、5月30日必着で、〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 藤吉ビル ゲーメスト編集部「ドットプレイスNo.9」係あてに送ってほしい。

正解者の中から、斉東野人（さいとうやじん）ならぬ5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、推理力と根気で解くのだっ!!

当選者発表

前回の「点置き」No.8の難易度アンケートは、VH2%・H10%・N20%・E38%・VE26%・無回答4%と、ベリーイージー寄りイージーという結果。実のところ、難易度の調整よりも、完成画面のデザインを優先させてるんだな。

それにしても30×30の中に、絵と名前を両方入れようとすると、狭くって狭くってたいへん。

かといって、名前を入れないと、絵は出たけど知らない〜なんて文句を言う人が多いだろうしねぇ。

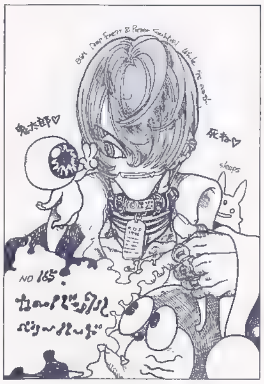
♥当選者♥

PN 浅黄 杏さん（秋田県）
PN りうなさん（岩手県）
PN 真田未唯さん（東京都）
渡辺政和君（埼玉県）
石原志乃さん（富山県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

古谷友木子さん、退院できた？ 取手サスカッチさん、この種のパズルに対して面倒くさかったなんて言っては、身も蓋もないにょ〜。らいむりんさん、いいグッズができたら見せてね。井上裕之君「あげつらう」と「いずくんぞ」。神宮知咲さん、6本指は、かの原哲雄もやっとるぞ。岩間一郎君、15日号パズルは、初めからシリーズにするつもりだったのだ。小林寿江さん「こいつ」はもうやったよ。ヒマ人君、初体験の相手を選んだのは、他ならぬ君自身なのだ。岡本拓郎君、死ぬ瞬間の後悔なら一瞬で済むな。藤木亮君、三村純平君、ZEROコミックは面白いぞ。江ヶ崎さささん、イワトビペンギンは金の眉がカッコいいのだ。玩具安全マーク君、お見限りだったじゃな〜い。寿文美さん、アルルナじゃとは……どっちにしろ変な名前。＄F－N君、まだ？（笑）。ってわけで、今回はここまで。ではまた次回のこのコーナーでっ。

DOT·PLACE NO.8 今月の残念賞



PN まりお君（千葉県）⑫
なんか半分隠れてるカーくんの目が、妙に怖いんですけど……。



PN 蛍光W君（愛知県）⑫
まだまだ三つ編みであ〜る。ダブルの烈風〜って全然違あう。



PN あゆぽん君（栃木県）⑫
僕はゼロツーだと思うんだがど〜だろうか。春は花粉症なんだ。



PN 無限大君（兵庫県）⑫
というわけで、これが正解ドットパターン。カーくんである。



PN 箱入猫子さん（東京都）⑫
今号のM改ハガキはこれだっ。ちょっとH。しかも鎖、錠つき。

うららかな春の午後に…

DISC BOX



ずるずる

スキーシーズンも第2クールへ！そう、3月までは練習。4月からが本番！あのクッソ重い雪の中で華麗に滑るのがね！4月は新潟県の奥只見、G.W.は新潟県のみつまた、かぐら&長野県の志賀高原、5月は山形県の月山、6月は千葉県のザウス？7月は長野県の乗鞍高原へ。勢い余って8月初旬まで行っているかも。身体が…大丈夫か！

今号の新作情報

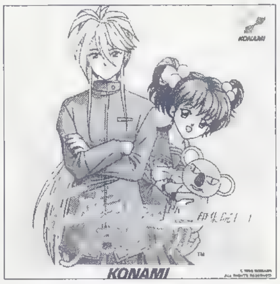
ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま オリジナル・ゲームサントラ



1996年4月24日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA-7699
価格：¥2200（税込み）

あの大ヒットゲーム「ぱずるだま」のゲーム性に、な、なんと美少女キャラクター軍団、「ときめきメモリアル」を活用！なんとも奇妙（あの元のゲームを知っていれば）な組み合わせがなんと大ヒット！ときメモとは違った雰囲気の中で感じる美少女（背景扱いだけど）もまたいい。そんなバックに流れるVGMを1枚のCDに収録。その中身はゲームオリジナルのVGM。ゆっくり聴けるのはCDだけ！

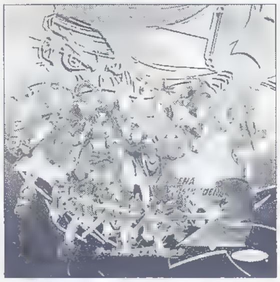
もっと！ときめきメモリアル APR.（エイプル） ～featuring 伊集院レイ～



1996年4月24日発売
キングレコード／コナミレーベル
CD：KICA-7687
価格：¥2800（税込み）

もうこのコーナーでもおなじみとなった「もっと！ときめきメモリアル」シリーズの最新が登場するぞ！毎月1人ずつ、ときメモに登場するキャラクターが主役となり、CDの中で大暴れをする?ものだが、今回の主役は、伊集院レイだ。今回のCDの中身もこれまでと同じようにドラマあり、ボーカルありとファンをがっちりキャッチするものとなっている。画面の中では味わえない雰囲気がいいよね。

闘神伝2 ゲーム・サウンドトラック



1996年4月21日発売
ソニー・ミュージック エンタテインメント
CD：SRCL-3471
価格：¥2000（税込み）

今年の2月21日発売予定だった「闘神伝2」のゲーム・サウンドトラックCDが、延期になっていましたが、いよいよその発売も決まり、この本が出た数日後には君の手元に届くことになりました（買わなきゃ届かないけど…)。このCDは、あのTAKARAから発売された大～人気のプレイステーション版の「闘神伝2」だ。オリジナルの音源で18曲を収録しているぞ！

TOP10 2/1～2/16 ㋟屋内神田店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CDトップ10	1位	—	333	速攻生徒会ドラマCD	KR	KICA-1174	2800円
	2位	3	43	REALBOUT 餓狼伝説 オリジナル	PC	PCCB-203	1500円
	3位	8	33	ときメモ ボーカルベストコレクション	KR	KICA-7681～2	4200円
	3位	—	33	REALBOUT 餓狼伝説 アレンジ	PC	PCCB-00207	2500円
	5位	4	29	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 アレンジ	PC	PCCB-204	2500円
	5位	1	29	スカルファング	PC	PCCB-205	1500円
	7位	—	24	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 オリジナル	PC	PCCB-187	1500円
	7位	8	24	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 オリジナル	PC	PCCB-198	1500円
	9位	—	19	Cガール レモンパイ	CO	COCC-13231	2800円
	9位	—	19	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 アレンジ	PC	PCCB-189	2500円
ビデオトップ10	1位	1	101	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	4800円
	2位	5	59	ヴァンパイアハンター	SS	GV-17	4800円
	3位	10	34	ストリートファイターZERO	SS	GV-19	4800円
	3位	2	34	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-21	4800円
	5位	3	30	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	SS	GV-20	4800円
	5位	4	30	クリアー・ザ・スーチーパイ	CR	COVC-4660	2000円
	7位	—	25	VF2 ジェフリー	TE	TYVH-5010	2900円
	8位	6	21	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	PC	PCVP-11740	4800円
	9位	—	17	VF2 アキラ	TE	TYVH-5004	2900円
	10位	—	13	鉄拳2	SS	GV-22	4800円

KR：キングレコード SS：新声社 BC：ブロッコリー CO：コロンビア
TE：東芝EMI VE：ビクターエンタテインメント PC：ポニーキャニオン

CD&ビデオ トップ10

CD編

ドドーン！やっぱりきました速攻生徒会！こんなに人気が高いものをコミゲーでやっていること、知ってます？

1位だったスカルファングが5位へ。どうした！

なんとも入れ換えが激しい状況になっているが、この1位は強そう。次号もいける？

ビデオ編

1位を守ったマーヴル。安定してのキープ。次回もこのままいけるか。でも次回には鉄拳2、リアルバウトが上位に入ってくるはず。大激戦になりそうだ！

3位にストゼロ復活！ゼロ2の発売の影響か。となればゼロ2のビデオも欲しいね！

今号のオススメタイトル

いつもなら古いものから探してオススメしているCDだが、今回は最新作の「速攻生徒会ドラマCD」をオススメするとしよう。



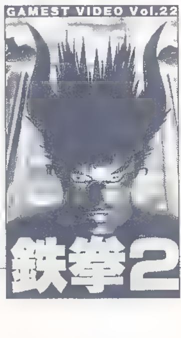
速攻生徒会(KR)

なんといってもこのコミックは、ゲーメストの姉妹誌、「コミックゲーメスト」に連載中のもの！それがこれほど高い人気が出てくれると編集に関わっていない私でもうれしい限り。

オリジナリティたっぷりな内容に合っているのもいいね。

CDが最新作ならビデオもということで、今回は「鉄拳2」のビデオをオススメとしよう。

珍しく私もプレイヤーとして参加（過去にドライブものばかり3作品あるけど）したもの。対戦格ゲームが苦手なはずの私だが、なぜか鉄拳シリーズは相性がいいらしい。VF系とは違ったゲームらしさが気に入っているのだが、それがこのビデオでわかってもらえるはず。超オススメ。

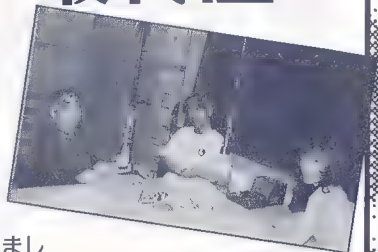


鉄拳2(SS)

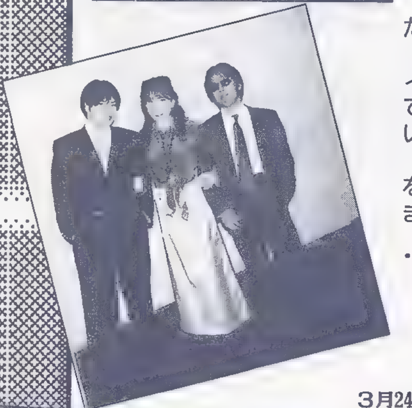
GAMEST PRESENTS

松本梨香のゲーナイ 最終回





梨香からのメッセージ





昨年の4月から始まった『松本梨香のゲーマーズナイト』も、4月6日深夜の放送でついに最終回を迎えました。

ゲーメストの2人と一緒に、たくさんのコーナーやイベントをやってきましたが、正直言って、まだまだやり残したことは、一杯あります。でも、お別れ。

この一年間は、私にとって、とても有意義でした。初めてのパーソナリティというお仕事で、戸惑うことも多かったけど、とてもプラスになる経験ができたと思っています。ゲームにも興味が広がったし、いろんな人ともお会いすることができました。

この経験をバネに、私、松本梨香は、もっともっと自分を磨いて、いい仕事をしていきたいと思います。淋しくない、と言ったら嘘になるけど。みんな、また会おうね!

Fin.

スゲーゼ!ネオジオワールド!! 松本梨香イベント裏バ・ナ・シ







3月24日(日)午前11時
明日はいよいよイベント当日。そして今日は、愛しの梨香さんのお芝居がある日だ。いくぞももやん。起きろブチケン。何?ももやんが来ねい?まだ家だあ?許さぬ。後で体育館裏だ。

同日午後5時
愛しの梨香さんのお芝居を観てきた。あらゆる意味で、非常ーに得るものが多かった。また来ますよ梨香さん。さて、編集部に戻るとももやんが到着していた。いよいよネオジオワールドへ繰り出すのだ。

同日午後9時
いろいろ寄り道して、ようやくネオジオワールドのある荒川沖のホテルに到着。早速現場にいきますかあ、…ってブチケン!スーファミ持って来てんじゃねーよ。G-NEXTやらないかって?しょーがない、1ゲームだけな。

同日午後11時
ネオジオワールドに到着。現場の確認をするという名目で、アトラクションを遊ぶ。ハイテクを駆使したアトラクションの数々に、目を丸くするももやん。特に「クレイジー・トラベル」がお気に入りだった。

3月25日(月)午前2時
今夜ホテルへ到着する予定の、愛しの梨香さんに電話する。さすがにもうホテルについたろう。プルル…ガチャ「どーも二田でーす」。もう着きました?あ、まだですか?あとどのくらいで着きます?え、まだ横浜ですって?ええーい!てめーも体育館裏だあーっ」

同日午前5時
証言1:梨香さん来たみたいだね。大分遅くに。(Mやん)
証言2:「岡ちゃ~ん、鍵開かなーい」とゆー女性の声が聞こえました。(Bケン)
証言3:絶対着けないだろうと思ってました。着いて良かったです。(マネージャーOさん)
証言4:クルマ、スピンさせちゃった。でも、逆ハン切ったから大丈夫だったよ。デイトナやってて良かった。(R姉)

同日午前9時
リハーサル開始。朝の愛しの梨香さんは寝不足のせいか、調子が悪そげ。お願い、梨香さん!俺のために頑張って!

同日午前11時
ゲストのお二人到着。全員で打ち合わせを行う。愛しの梨香さんはすでに調子を取り戻し、必要以上に元気。ア然とするゲストのお二人が印象的であった。

同日午後1時
いよいよ本番開始。緊張する間もなくステージに躍りだす俺。「みんな、今日は俺のためにありがとう!」そして伝説が始まる…。

同日午後2時
盛況のうちに幕を閉じた「松本梨香イベント」。皆さん、お疲れ様ー。ハァ、すこぶる疲れたニョロよ。

同日午後5時
愛しの梨香さんとゲストのお二人とアトラクションで遊んだのち、全員撤収。クルマで帰る愛しの梨香さんが心配でしょうがない。頼むから安全運転プリーズ!

完

ハイスコアラーの世界



学生の頃から慣れ親しんできた環境でスコアアタックをしたい。埼玉県スカイシアターには週末になると他県から社会人スコアラーたちが集まってくる。

担当：きらり屋

第2回 プレイランドスカイシアター

- ●営業時間 9:00〜23:55
- ●筐体数/50台(アーケードのみ)
- ●スコア常連のいる時間帯/土、日が中心



埼玉県のスカイシアターは、JR深谷駅を降りてしばらく歩いたところにあります。広い駐車場、大きめの看板、そして小ざっぱりとした外観のこのお店にはさまざまな常連が出入りします。

毎週末の土、日　小、中学生が去り高校生が帰った後注意して見ていると、人知れず画面にむかって高度なプレイを続ける社会人に出くわすかもしれません。今回は、社会人になってなお現役スコアラーとして活躍している人たちがいると聞きつけ、早速シアターを取材することになりました。

学生時代は私もピンとこなかったけれど、会社勤めってホントに大変。そうそう休んじゃいられないし、イヤな飲み会でもお付き合いで出なきゃならない。キビシ〜い上司がチェックするから居眠りもできないってことは閉店までゲーセンにいることもままならない。そこで必然的に土、日を有効に利用してスコアアタックに挑むことになるわけですが、そこを狙ってPOW様とシアターへ乗り込んできました。

社会人スコアラー

シアターに到着してまず最初に話したのは店員のSTER氏でした。スコア常連はどの人たちだろう、と店内を見回していると「まだ来てません」と一言サクッと言われてガッカリ。暫く待つとサークルPSTの代表JUN氏など常連さんがぽちぽち姿を現し始めました。

紹介されたJUN氏は社会人という言葉から連想していた脂っこいイメージとあまりにもかけ離れた人で、大学のキャンパスを歩いていても絶対バレない、というような爽やか好青年でした。メガネをかけた理系っぽい彼（やっぱりコンピュータ系の会社に勤務しています）が、今までに出してきた全国トップは、餓狼伝説（ジョー東㊟なし）104万、ワールドヒーローズ（ドラゴン）223万、真サムライスピリッツ（花諷院和狆）40万など。この人がいなかったらシアターでハイスコア集計は始まらなかったという重要な人です。

NTS-AOI氏は、JUN氏と高校時代からの付き合いでそのままシアターに来店して、地元、栃木よりは片道60㎞の道のりを週末車で通っています。今までに出したスコアはWヒーローズ(ハンゾウ)223万、(フウマ)223万、真サムスピ(チャムチャム)36万など。

店員でありメカニック及びハイスコア担当のPST-STER氏。シアターは自分たちでハイスコア



PST-JUN氏。までで一番お金を遣ったのはストII(本田)で、2〜30万くらい。



PST-EPT氏。今はパズルゲーを中心にトップをとっています。



店内はわりと広く、奥の方にはメダルコーナーもある。土、日の夕方

を始めた店なので離れられないそうです。得意ジャンルはマイナーゲームとブロッケンということで、Wヒーローズ、Wヒーローズ2、Wヒーローズ2JET、Wヒーローズパーフェクト全てブロッケンで全国トップをとっています。

柊BUG氏は大学生。アクションゲームが好きなのに最近あまり出ないのでさみしいとのことです（取材当日に逢えなくてPOW様がとても残念がってたよ）。マーシャルチャンピオン（アヴゥ）、真サムスピ（覇王丸）などで全一をとっています。

ハイスコアはあくまで遊びというスタンスを保ち続ける魔王W.(子)氏はファイターズヒストリーダイナマイト（ミゾグチ）149万、真サムスピ（ナコルル）46万などをとっています。

PST-EPT氏は、昔はエンドレスゲームをよくやっていたけど最近パズル中心にプレイしています。スコアは中、高生時代ちょっとでもゲームを長く遊びたかったところから始まり、今は納得のいく点数システムや限られた世界の中で限界を狙う面白さを追求しています。上海万里の長城（クラシック上海）59万、ぐるりん（1Pモード）やティンクルピットなどで全一をとっています。

PST-D-R氏は昔から周りにいたゲーマーが皆スコアラーだったので全一を狙うことは当たりまえな環境でした（今はとある人との絆となっているようです）。フラッシュポイント（面セレクトあり）100面クリアなどでとっています。

TPD-YAMA氏はシアターが開店（'87年）してからずっといる人で、別名シアターの火薬庫!? 真サムスピ（アースクェイク）51万やWヒーローズ2JET（シュラ）などでトップをとっています。

KTC-せり@氏は、初めて全一がとれて嬉しくて基板を買った豪血寺2で、すぐバグ技が見つからず他店に負けてしまったという悲運の経験者。過去のトップは勿論豪血寺2（お梅）、（千慈）など。


JUN氏と話しているのが、店員でありメンテナンスを担っているPST-STER氏。

シアターのスコア常連には他県の人がわりといます。地元埼玉から就職で他県へ行っていて週末になると遠距離をものともせず埼玉に、シアターに集まるんです。ハイスコアをやれる環境と昔ながらの仲間がいるということが魅力とJUN氏は言ってました。

ドンが語る PST-JUN



ゲームのハイスコアラーとして9年のキャリアをもつJUN氏に、シンプルでディープなお題で語って頂きました。

なぜハイスコアを狙うのか

自分の経験で次に挙げる事がハイスコアをやる理由だと思います。

1　誰かに勝ちたいから（競争心）

2　楽しいから（自己満足）

と短絡的に言ってしまいましたが、この2つの欲求を満たすためにゲームをやっていると行きつく先が、ハイスコアを狙うという行為につながるのだと思います。例えばこのゲームは誰よりうまい、誰にも負けない負けたくないとかあのゲームをあそこまで攻略したい、パターンを開発しそれを実行し、他の人に見せて驚かせるなどさまざまな形があるとは思います。

要するにゲームをやる形の進化した一つがハイスコアをやるという行為になったともいえるわけです（ここではあえて触れませんが、別の進化した形の一つが対戦ということになります）。

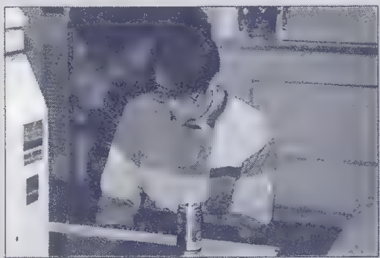
現在のハイスコア情勢を見てみると、昔は盛んでしたが最近は対戦ゲームに押され、しかも対戦ゲームに市民権を先に奪われた形になっているのが実状です。きっと普通にゲームをやっている人々にハイスコアをやっていてこのゲームで全国トップをとったことがありますと言うより、このゲームの対戦大会で優勝しましたというほうが、理解されやすいでしょう。

ハイスコアを狙い出して9年の私には、大変口惜しいことです（一部省略）。

確かにJUN氏のおっしゃる通り、一時期ほどのにぎわいに欠けるハイスコア界。それは後の世代が続いていないことや、スコアラー追っかけ人種なる人々の減少などからもわかることです。

私たち素人からすれば全国レベルの点数ってどうしてあんなに高いのかよくわかんないし、例え見る機会に恵まれたとしてもスコアラーのプレイって「スゴイ！」を通り越していて「何やってるんだかわかんないよ〜」的なところがあります。具体的な攻略法を親切に教えてもらえたとしても点効率を良くするために詰め込まれたパターンの密度にとりあえずびっくり仰天するとして、それを遂行できるかというのも大問題になってくると思います。しかし、JUN氏のお話しではハイスコアを狙う行為って一部の限られた人たちだけのものじゃなく、ゲームをやる誰もが自然にチャレンジもできることなんだよね。

頑張ったゲームで上手くなって友達に勝ったり、キレイなパターンが自分なりに作られたときのうれしさは読者の皆さんがよくご存じだと思うのですが…。


プレイしているゲームは琉球。


PST-AOI氏。得意のジャンルは対戦格闘。

スコアラーミーハー道

自分もスコアラーでありながら、スコアラーの追っかけをやっていたというアヤしい人の話をきくことができました。本人いわく昔（っていつ？）はそういう人も多く、別に怪しいことでも何でもなかったのだそうです。「高校時代、ゲーメストを読み始めた私は巣鴨キャロットの存在を知り、時々遊びに行っていました。そしてある日そ

こで自分の人生を180度変えてしまうプレイを見てしまったのです。そのゲームは『レインボーアイランドEX』で、当時おもいきり下手だった私は『うまい人がいるな』などと思いながら見ていました。その人は私の見ている目の前であっさりクリアし、当然のように5千万点ボーナスを取っているのです。『この人は…すごい、すごすぎる！』ハイスコアページを殆ど読んでいなかった私は初めてハイスコアの存在を知ったと共に、スコアラーのすごさをまざまざと見せつけられました。そして2ケ月後のゲーメストを見たときやはりその人は全国トップをとっていたのでした。私はすぐに思いました。『自分もいつか全国トップを…』と。

スコア（スコアラー？）に興味を持った私は、すごいプレイを見たいがためにゲーメストなどを片手に集計店を巡り始めました。

ある日いつものように高田馬場キャロットに行くと例のレインボーアイランドの某氏のとなりにやたらとグラⅢのうまいプレイヤーを見つけたのです。『お前が作ったんだろ！』などと突っ込まれ、笑いながらプレイしているのにメチャクチャうまい。彼のシューティングプレイに感動した私は、そのプレイを見たいがために例のごとくメストで彼の出現するゲーセンを調べてチェックし、通うようになりました。

それで彼のプレイを何度も見ることができたのですがそのうち顔を覚えられてしまったのか彼とよく目が合うようになりました（たぶんスパイだと思われていた？）。初めて行ったゲーセンに偶然彼がいて、入店30分で目が合ってにらまれて店を出る、といった不幸なことも起こりました（笑）。

結局その後もWiLLに行ったりしてさまざまな人のプレイを見てきた訳ですが、あらゆるリスクを背負ってまでプレイするひたむきな姿勢とハイスコアへの強靱な意志には、見る者にも感動と影響を与えてくれるという奇跡を肌で感じることができたのは、とても幸せだったと思います。またそのような意志を持つプレイヤーがいる限り、どんなことがあってもハイスコア集計を続けてほしいと思うのです」

彼の話にはすごく共感しました。私も学生の頃から新幹線や大垣夜行で何度となく東京の集計店を巡りに行っていたし、幸運なことに地元にもハイスコアラーはたくさん存在したからです。年齢層のスライド化が進んでスコアラーも働きながら、という人が増えています。シアターはそんな社会人スコアラーがメインでした。今後も土、日の出勤に力を入れつつ、平日はそこそこに、スコア界の一端を担っていってほしいです。



正面に見えているのはカウンター。以前は店内にノート類の設置場所もあったが、今はなくなっている。



開店した当時からのシアターの常連、TPD-YAMA氏。



誰かがいい点数を出しそうな時は、ギャラリーまで真剣な表情。

奇怪!?ハイスコアラー日記

J氏のおこぼれ話

担当：POW様

世の中、色々な人がいるね

私はこのプレイランドスカイシアターはストリートファイターⅡ時代からの付き合いでもあります。しかし、スコア関係の話以外話したことがありませんでした。今回、取材で色々な話が飛び出して来ました。これらの話の中でちょっと気になった、いや変わった話をちょっとしてみたいと思います。

いきなりですけれども、皆さんは、どういうふうにレバーを持っていますか？結構気にしたことないのではないでしょうか。それに関することでボタンに関しても同じではないでしょうか。今は、連射装置が普及していてもう見られなくなりましたが、皆さんはボタンを擦る派ですか？ピアノ打ち派ですか？それとも道具（ボタンを擦るときに道具を用いる。例えば、10円玉など）での擦り派ですか？擦り派とピアノ打ち派は、私としては正統派のプレイヤーに見えましたね。道具を使ったプレイヤーは、ボタンのクラッシャーと言うことでゲーセンの店員に嫌われていました。よくゲーム台に「10円玉で擦るのを禁止」と言う紙が貼られていたような…。

話はボタンの擦り方のほうになってしまったが、本題はレバーのほうだったですよね。これは常連J君のことです。一般でのバーの持ち方は、レバーの玉の部分を被せて持つ順手持ち（仮名）、レバーの棒の部分を指で挟んで持つ逆手持ち（仮名）がポピュラーな持ち方ではないでしょうか。しかし、このJ君は、当時（ハイスコアを始める前のころ）はこの左に書かれている絵の持ち方をしていたそうですよ。よくこんな手首が痛くなるような持ち方でプレイしていたと思いましたよ。



皆の者、ハイスコアに挑め!

ハイスコア講座
～会話編～

今月からシューテングゲームのラッシュが始まりました。きみは、どのシューティングゲームでスコアを狙います?

担当:藤嶋コンビ

P…皆さん、こんにちは。今回も私のパートナー嶋やんと共に講評していきたいと思います。ちょっと補足しておきます。こちらのコーナーでは、4月30日号の中で特に気になったスコア&ゲームをピックアップして講評などをしていきます。それでは始めたいと思います。おーい、嶋や～ん。

嶋…ごっつぁんです(高見山関口調で)。

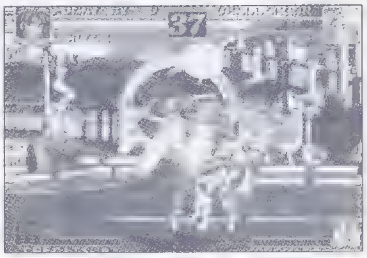
P…すごい声だね嶋やん。どうしたの?

嶋…2枚2ま～い。

P…相変わらず、ぶっとんでいるね。

残念無念 D&D® シャドー オーバー ミスタラ 集計できず

P…非常に残念なことですが、D&D® シャドー オーバー ミスタラは集計はいたしません。なぜかと言いますと、このゲームには経験値とお金があります。これらの数値がゲームオーバー、ゲームクリア後に足され、ランキングに表示されます。当然、お金と足されるので1桁目の数字が細かく表示されています。ここまではいいのですが、コンティニューをしたときに、前回のD&Dですと、経験値がリセットされたのですが、今回はリセットされず、1桁目の数字に1が足されるようになっています。と、なると、クリアした場合に1コインでクリアができたかどうかの確認ができないことになります。



次々回集計予定の神風拳。CPU戦はかなり難しい。でも、スコアを狙うのは面白いかもしれない。

嶋…すっごく悲しいですよ。POW様、何とか集計できるようにできません?

P…う～ん。勿論、集計をやってあげたいですよ。でも、前作のときも考えてみてよ。ウソスコアが多かったじゃん。これらの混乱が生じるからね。

嶋…何でウソをついてまでトップをとりたいと思うんだろう。ウソついて何が面白いのでしょうね。

バトルガレッガ クリア達成は可能?

嶋…普通の人だと2面で死んであたりまえと言われるゲーム、バトルガレッガですが、今回の集計のときに、7面に突入していた人がもう3人もいました。

嶋…すご～い。僕なんか2面ボスで、ボスが青く光ってレーザーを撃ってきたとき、びびって死んだときはセンスないかと思いましたよ。

P…本当なんじゃない?

嶋…どうせ僕なんか…。

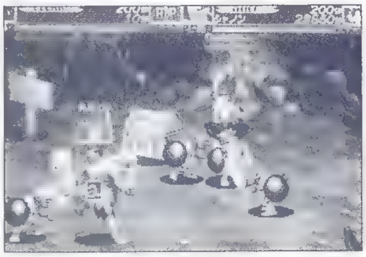
P…ごめんごめん。嶋やん。あ、そう言えば嶋やん、魔法大作戦のキャラクタープレイした?

嶋…勿論。4月30日号のゲーメストに出ていましたからすぐにやりましたよ。でも、このコマンド、○ナ○コマンドでやばいんじゃないですか?

P…どうなんでしょうね。話を元に戻すけど、私の愛用機は「ガイン」だね。今のところ6面までは行ったよ。

嶋…い～な～。そこまで行けて。

P…まだ、魔法大作戦のキャラでプレイしていない人は一度プレイしてみようね。結構面白いですよ。



集計を打ち切ったD&D®シャドー オーバー ミスタラ。でもしょうがないですよね。

スカルファング 集計部門3つ?

P…今度こそ次回の集計予定機種のスカルファングです。連射が入っていると入っていないとでは、ゲームが変わってしまい、スコアの差が出てしまうゲームですが、ルールに従い連射別集計はしません。

嶋…ふ～ん。

P…それと、普通ですと、部門別では「オートモード」「チェイスモード」がありますが、もう一つ「スペシャルモード」というのがあるのですよ。

嶋…これはどういったモードなんですかPOW様?

P…これはね、チェイスモードと同じ方式で、1面から6面までのボスのオンパレードのモードなんですよ。

嶋…へえ～。なんだか面白そうですね。

P…このモードのコマンドは、「チェイスモード」で各機体のキャラすべてと、人物でボンバーパイロット」と「ファイターパイロット」の2種類と4人いるが、それら2種類のパイロットと、各機体のキャラの組み合わせで全8個のコマンドが隠れているんだ。

嶋…POW様。けちらないで教えてよ。

P…はいはい。まずはお金を投入して、レバーを上に入れっぱなしにし、スタートボタンを押します。その次に、Cボタンを5回、Bボタンを3回の順に押すと「チェイスモード」の下に出てきますよ。

嶋…さあみんなもプレイしてみよう。

はちゃめちゃファイター 1億点間近!

P…今回、目を見張ったスコアと言えば、その3のところのはちゃめちゃファイターでしょう。このゲームは、今で言うバトルガレッガに匹敵する激ムズゲームですが、4周目の6面までいっています。

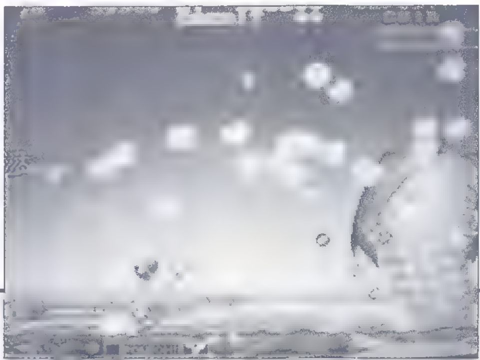


次回集計予定のストリートファイターZERO2。全18キャラ分けて集計するのはかなり酷ですよ、これは…。

嶋…プレイしている人、確か○○○ースに出ていた人ですよね。

P…そうですよ。主な稼ぎが画面外への張り付きで、画面の右と地上がある面では下も入ります。張り付くとスコアがバリバリ上がっていくというクソ稼ぎゲームですが、2周目以降でもやっているとなると、あのでかい、速い弾をどうやって処理しているのか想像もつきません。ただでさえ自機の当たり判定が大きいのですよ。

嶋…人間じゃないんですよ。



これも次回集計予定のセクシーパロディウス。お、紫ベルだ。男は稼がにゃあかんね。でも僕はこれをやって何回死んだことやら…。

P…なんか今回嶋やんやる気ないのね。

嶋…そ、そんなことないですよ。気のせいですよ

P…あ、もう書くところがない。と、いうことでまた再来月お会いしましょう。

嶋…じゃーねー。

©1996 TSR,INC.All Rights Reserved.
©1996 Capcom Co.,Ltd.All Rights Reserved.
©SAULUS ©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM

スコアを出しにゲーセンへいこう！

3月10日現在

狙うぞ ハイスコア!!2

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18 ☎(0196)62－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D[R] S.O.M.（クレリック）	825,398	大日本回り回せ覚醒委レイ推進本部長BLT	10～3まで モーニングスター
2	ファイティングバイパーズ（BAHN）	2′35″73	AKB	1C ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,257,900	·JOE太郎·	LEVEL 3 1C ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（山崎）	1,495,100	G.S	LEVEL 3 1C ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,312,400	FMK	LEVEL 3 1C ALL
6	リアルバウト餓狼伝説（ダック）	1,412,500	K.M	LEVEL 3 1C ALL
7	バツグン（C－TYPE）	23,064,330	SMS	㊖付き 1C ALL
8		頼む！ ハイスコア	とうとう、余ってしま 来ないかなぁー？	った。新しい基盤 HELP!!

通信欄：●懲りずに4月28日のコミケに出ます。「～725」とあったら、それは私たちのサークルです。4月といえば入学式。新人常連が増加することを楽しみにしています。仙台のねこまゆきさん、わざわざイラスト送ってくれてありがとう！ 店員＝ゼーレ＝BLT

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目14番オークビル2F ☎(0166)53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,714,900	MARS.REI	ALL 無敗
2	リアルバウト餓狼伝説（秦 崇秀）	1,619,900	さすらいの タン・フー・ルー	ALL 無敗
3	リアルバウト餓狼伝説（ビリー・カーン）	1,581,100	ARSHUROT（綾波）	ALL 無敗 S＝1－4－7
4	沙羅曼蛇2㊖	809,300	···	2－3
5	ソウルエッジ（ジークフリード）	6′42″80	レロレロのハレ蔵	ALL 3本設定
6	バーチャロン（バイパーII）	14′22″20	ARSHUROT（綾波）	ALL 2本設定
7	ストリートファイターZERO（アドン）	1,440,200	座長	ALL
8	鉄拳2 ver.B（ニーナ）	1′30″23	ZZZ	ALL

通信欄：

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎(011)663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX（モスキート）	15,226,600	AAA	ALL 連付
2	19XX（震電）	10,936,200	鈴木 満	ALL 連付
3	19XX（ライトニング）	10,654,800	S.K	ALL 連付
4	闘神伝2（デューク）	3′48″86	AAA	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（ギース・ハワード）	1,985,600	AHO	ALL ズル無し
6	リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,718,200	Super－X	ALL ズル無し
7	ファイティングバイパーズ（BAHN）	1′41″39	ZST	ALL
8	ストライカーズ1945（震電）	2,143,600	ZYG	ALL 連付

通信欄：●「ハイスコアを狙いたくても目的のゲームが入荷していない。」という苦情を沢山頂きます。当店の力不足も一つの原因ではありますが、メーカー本位の出荷体制は小規模営業店への影響は深刻です。それでもゼストはがんばるから皆も遊びに来てくださいね。

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14 ☎(022)273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1（アキラ）	2′26″75	谷津しんたろう	ALL
2	D&D[B]（ファイター）	1,143,003	T·B	ALL×4
3	D&D[B]（クレリック）	1,125,539	T·B	ALL×4
4	龍虎の拳2（ビッグ）	1,707,800	AKI	ALL
5	龍虎の拳2（影二）	1,476,580	T·B	ALL
6	餓狼伝説スペシャル	1,829,500	埼玉T·B	ALL ダック
7	餓狼伝説スペシャル	1,074,500	しん太	ALL キム
8	餓狼伝説スペシャル	1,024,700	DKS2－和泉	ALL アンディ

通信欄：●VF2.1、3本先取になりました（1プレイ50円）
セブンイレブン3条町前の小さなVFしかないような店ですが、がんがん対戦しに来てください。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2 ☎(0144)75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（泰・崇秀）弟	1,818,700	COO	1C ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（泰・崇雷）兄	1,817,300	D.A	1C ALL
3	リアルバウト餓狼伝説（キム・カッファン）	1,651,200	NSA	1C ALL
4	リアルバウト餓狼伝説（山崎竜二）	1,645,300	M.X	1C ALL
5	バーチャファイター2（ラウ）	1′05″32	F.S	1C ALL
6	闘神伝2（エリス）	3′43″70	HIR	1C ALL
7	闘神伝2（トレーシー）	4′56″36	MNR	1C ALL
8	19XX（モスキート）連なし	7,306,900	S.小山	7面 少尉 LV27

通信欄：●格闘ゲーム対戦台が熱いです。今号が載るころは新作「龍虎の拳外伝」「ストZERO2」が大変盛り上がっているでしょう。
対戦の好きな強い君の乱入待っています。ハイスコアー更新大歓迎ぜひご来店ください。

キャッツアイ新川店

北海道札幌市北区新川2条7丁目 ☎(011)761－1500

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	12′38″13	新川PICKYmas 代々木のみんな元気？	AND 3連勝 御剣平四郎使用
2	セクシーパロディウス	スコア募集中	シューティングの強者求む！連なし実力主義	ノーマル設定 連なし
3	エースドライバー ビクトリーラップ	2′31″71	namco晶 YAMAZAKI	初級コース EXPモード使用
4	タイムクライシス	スコア募集中	入荷が遅れてゴメンね スコア更新まってます	DX－TYPE NORMAL
5	ミッドナイトラン	157,200	BJのアンプ自業自得 cat－T.Y	初級コース ノーマルCAR
6	ダートダッシュ	4′52″61	トライミーよりも チェリーガール大好き	スノーコースST 最上級使用
7	マンクスTT	2′06″86	DX版&通信対戦可能 K.M	LAXEY COAST
8	バーチャロン	16連勝	練習のかいありました ジャニーズ村上瑞穂	VR倶楽部による 勝ち抜き大会より

通信欄：●今月4月からキャッツアイ新川店は、さらにパワーアップ!!
メダルコーナー新設、ビデオゲームコーナー拡大、新作ゲーム続々入荷、ビリヤードスタート、毎週土曜ゲームイベントなどなど…来なきゃ損するキャッツアイ新川は高速新川インターおりてスグ！

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53 ☎(022)367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（ギース）	1,610,300	ITO	1コイン ALL
2	リアルバウト餓狼伝説（不知火 舞）	1,588,900	J(S)W	1コイン ALL ノーミス
3	リアルバウト餓狼伝説（キム）	1,556,100	渡辺	1コイン ALL ノーミス
4	リアルバウト餓狼伝説（ヤマザキ）	1,458,100	ITO	1コイン ALL
5	リアルバウト餓狼伝説（泰 崇雷）	1,386,100	渡辺	1コイン ALL ノーミス
6	リアルバウト餓狼伝説（ダック キング）	1,036,500	大勝	1コイン ALL
7	リアルバウト餓狼伝説（アンディ ボガード）	843,000	阿部	1コイン ALL
8	リアルバウト餓狼伝説（ビリー カーン）	689,300	大学	1コイン ALL

通信欄：●今回のスコアは皆、リアルバウトになってしまいました。次回は、D&D[R]、ストZERO2、龍虎の拳外伝等のスコアが集まると思います。新作、旧作を問わず、スコアを出したときは申請してください。
春です。ゲームをして疲れた心をリフレッシュしましょう。

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎(0144)35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,582,000	M&F（私予備でお勉強しましょう。）	1CALL 根拠モード
2	鉄拳2VerB（三島一八）	1′31″65	BLS	1CALL
3	鉄拳2VerB（ジャック2）	1′49″65	狼牙IZO（バーチャロン最高）	1CALL
4	鉄拳2VerB（熊）	2′02″41	狼牙IZO	1CALL
5	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	1,549,030	MAH（カラオケは沼の端がいちばん）	4R
6	セクシーパロディウス（シューティングスター）	324,300	BLS	4R
7	バーチャロン（バーサス筐体）		ポイントも2&3にて営業中！	EASY設定で大サービス中！
8	ファイティングバイパーズ（バーサス筐体）		50円1プレイで 大出血中！	マーラーはまだか

通信欄：●バンデット苫小牧ニュース！3／10VF2大会優勝は秋山（兄）お見事！トーゴ北日本登別マリンパーク営業所が4／21より発進だ！観覧車やメリーゴーランド、鯨の汽車も走るぜ！さあ、ゴールデンウィークはマリンパークで遊ぶべ！ たっくん&マーちゃん

琴似テクノ

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎(011)643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇2（連無し）	1,640,000	吉村聡	1コインALL
2	沙羅曼蛇2（連無し）	1,376,100	佐々木弘	1コイン 2－6ボス
3	ゲーム天国（連無し）	4,528,490	田中「エクレアン」	1コイン
4	19XX（連無し）	7,558,200	新「ワガママ言っていいですか」者	1コインALL モスキート
5	パズルボブル2X	143,791,160	DKU	裏面27面
6	マジカルドロップ	6,078	神城（あと1キャラ!）綾花	1コインALL
7	D&D[R]	2,600,026	マーサ アルカス 出張①本部はGB－16	1コインALL ファイター
8	D&D[R]	151,590	助けてクレリック促進協会々長（邪魔以漢）	1コイン 4面ボス－2

通信欄：●最新『プリント倶楽部』が超人気//彼女と一緒に2人だけの思い出のシールを作ろう。NEWゲームも続々入荷予定。来たれハイスコアラー／

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎(0474)33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲーム天国	11,511,390	あいことばは、CABKENはやし君	ALL、ピグ T.Aモード
2	ソニックウイングス3	2,880,400	KENはやし君	ALL　うさぎ
3	極上パロディウス	3,209,100	KENはやし君	ALL
4	奇々怪々	167,150	C.J.M.K	5面
5	ストリートファイターZERO2		入荷予定　3月25日	
6	わくわく7		入荷予定	
7	龍虎の拳外伝		入荷予定　3月中	
8	バーチャファイターキッズ		入荷予定	
通信欄	●今さらながら、鉄拳2入荷しました。3本先手にて、稼動中です。今年のAOUショーのゲームの中で、個人的に、気に入っているのが、わくわく7です。　by　ミッキー			

ゲームソニックビーム

千葉県松戸市松戸1172－1　☎(0473)60－2008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(アンディ)	1,563,400	M、NARU	1CALL 開放台
2	リアルバウト餓狼伝説(ジョー)	1,630,900	M、NARU	1CALL 開放台
3	ストリートファイターZERO(サガット)	2,203,400	おたんこナースERI SPD－水無月愛理	ALL まだまだ甘い
4	ストリートファイターZERO(ローズ)	2,086,900	RUL	1CALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,854,000	去る者日々に疎し SPD－水無月愛理	ALL 引退スコア
6	ゲーム天国	10,309,170	疲労困憊モード SPD－ザコ③	T.A Z－DYNE
7	進め対戦ぱずるだま	171,940	SPD－水無月愛理	ALL 参考記録
8	バトルガレッガ	7,561,080	CKDF＝D－K	7面中ボスまで
通信欄				

パンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎(0471)43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S.O.M	2,690,945	ウォルフSIG	1coin <ファイター>
2	リアルバウト餓狼伝説	2,002,300	K.N	ALL <ビリー>
3	リアルバウト餓狼伝説	1,923,400	ZIU	ALL <バッシュ>
4	リアルバウト餓狼伝説	1,440,900	ABC	ALL <ギーズ>
5	リアルバウト餓狼伝説	1,054,900	TAC	ALL <東>
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,653,800	恐るべし水平さいか SPD－水無月愛理㊗	ALL <藤崎しおり>
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,322,300	SKO	ALL <虹野沙希>
8	19XX	14,834,800	SIG	ALL <モスキート>
通信欄	●Dungeons&Dragons SHADOW OVER MYSTARAが入荷して4人同時プレイができるようになりました。乱入、OKです。ぜひ遊びに来てください。			

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎(03)5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ(ソフィーティア)	3′28″66	三ツ葉学園　矢津太郎	1coin ALL
2	ソウルエッジ(ソフィーティア)	4′25″00	M,L,L,LOVE	1coin ALL
3	ソウルエッジ(ソフィーティア)	5′13″73	M,L,L,LOVE	1coin ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,288,800	M,L,L,LOVE	ビリー使用 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説(崇雷)	1,573,400	大好き安室	ALL ノーミス
6	リアルバウト餓狼伝説(崇秀)	1,584,400	スタジャンNO139番	ALL SSS＝2
7	19XX(ライトニング)	8,729,100	三ツ葉学園　矢津太郎	㊥なし ALL
8	ハイスコア大募集		気軽るに店員迄お越しください。	
通信欄	●今回が載る頃には、龍虎・ゼロ2・キッズ等の新作が入荷していると思われます。当店は、新作は早く、低料金で遊べるお店にしていきたいので3機種も50円＋メダルで遊べます。最近、スコアを出すゲームが少ないのでハイスコアも少ないです。			

トミームナコ

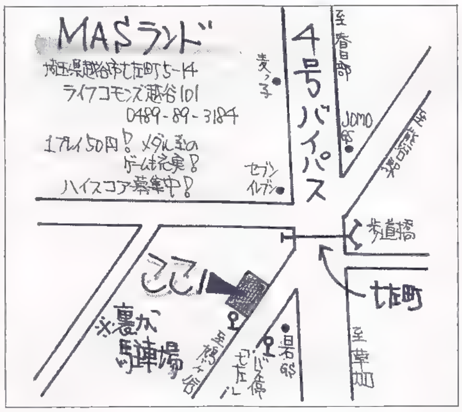
群馬県高崎市本町3－69　☎(0273)25－2906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D®S,O,M	3,054,971	SnRun－y	1c ALL エルフ
2	D&D®S,O,M	2,866,456	SnRun－y	1c ALL ファイター
3	D&D®S,O,M	2,764,252	SnRun－y	1c ALL クレリック
4	D&D®S,O,M	2,683,914	SnRun－y	1c ALL シーフ
5	D&D®S,O,M	2,704,277	SnRun－y	1c ALL ドワーフ
6	D&D®S,O,M	2,539,170	SnRun－y	1c ALL マジックユーザー
7	鉄拳2VerB	1′13″68	ネギ来店記念	1c ALL 平八
8				
通信欄				

ファンタジーワールド若松原店

栃木県宇都宮市若松原1－3－15　☎(0286)55－6150

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(ギース・ハワード)	1,403,800	K.A	1コインALL
2	レイブレーサー(最上級T.T)	2′15″832	RYU	
3	ソウルエッジ(タキ)	6′11″33	K.A	1コインALL
4	マンクスT.T(LAXEY COAST)	3′04″62	K.A	ALL
5	バトルガレッガ(ゴールデンハット)	2,642,710	T.A	
6	バーチャファイター2(アキラ)	53″25	K.A	1コインALL
7				
8				
通信欄	●4月中にバーチャキッズの大会を行います!!詳しくはカウンターまで!!			



アミューズメントハウス　ソアル

茨城県北相馬郡守谷町御所ヶ谷2－11－12　☎(0297)45－6541

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,926,200	JGD	山崎 1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,701,100	IRT	キム 1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,591,400	IRT	崇雷 1コインALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,523,000	IRT	バッシュ 1コインALL
5	ソウルエッジ	3′51″27	KOU	ジークフリード 1コインALL
6	ソウルエッジ	4′02″33	SSS	ソフィーティア 1コインALL
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,376,100	くっきり	1コインALL
8	ダートダッシュ	4′45″66	AKD	上級　AT 1コインALL
通信欄	●当店は新守谷駅から歩いて5分ぐらいです。ぜひ近くまで来ましたら遊びに来てください。スコアラーも求ム!春から夏にかけて、新しいゲームも続々入ります。ヨロシク!!			

ゲームセンターワンコイン

秋田県秋田市手形山崎町8－5　☎(0188)37－0005

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダートダッシュ	4′38″05	チャーンス	激ムズ、MT
2	リアルバウト餓狼伝説	993,900	復活トート	キム、ALL
3	闘神伝2	7′16″26	㋚去秋記念 NHK	トレイシーALL
4	レイブレーサー	2′24″301	旭川ジャッキー	AT、TT、最上普通ロケット
5	サイバーサイクルズ	3′46″987	AGT－TAL ㋚氏就職記念	超上級、ターボ ネオヨコハマ
6	19XX	11,303,500	M.H	ALL、P38 残0
7	沙羅曼蛇2	800,800	琴國果	2－6
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,202,500	へきる	詩織　根性 ALL
通信欄	●㋚氏、就職おめでとうございます。VHのビデオは、もう少し待ってください。			

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常盤湯本町天王崎1－130　☎(0246)43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(キム)	2,309,000	バグ太郎	1コインALL
2	リアルバウト餓狼伝説(ギース)	1,306,700	Y・S	1コインALL
3	リアルバウト餓狼伝説(秦　崇雷)	2,433,600	佐藤	1コインALL
4	19XX(モスキート)	8,386,200	Y・H	1コインALL
5	19XX(ライトニングP－38)	10,199,200	へきへきM・R	1コインALL
6	鉄拳2VerB(ジャック2)	1′48″18	F'－Chi㊍	1コインALL
7	セクシーパロディウス	ハイスコア求む!		
8				
通信欄	●色々と新しいゲームが出てる中、私はプヨ通の大ファンです…毎日一生懸命練習するけど、だーれも相手にしてくれません。プヨ通の相手をしてもいいよ!って言ってくれる人待ってます!　by Miyuki			

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎(0240)32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングバイパーズ(ジェーン)	3′06″73	大谷内	1コインALL
2	19XX	12,308,000	名前教えて!! ㊘(原町から来る人へ)	1コインALL
3	沙羅曼蛇2	696,200	K－MIZ	1コイン　2－4死亡
4	鉄拳2VerB	2′10″53	2NDヒデミ by JR	1コインALL
5	首領蜂	13,029,310	名前教えて!! ㊘(原町から来る人へ)	1コイン　2－5死亡
6	スーパースラム(湘北)	146	川ぬし真人　イェー!ボクは小高商の美少年	1コインALL
7	ゲーム天国(プーペラ)	5,064,930	T－長谷川　自称最強	タイムアタック
8	がんばれ!ギンくん		TEN　日紫木さん元気ですか!電話してね	1コインALL
通信欄	●どうも今日は!2月21日にAOUが幕張メッセで開催されたわけですが私達バグの店員も数名ショウを見に行きました。ここで私思うんですがバーチャキッズが出てから何カ月でVF3が出るんでしょうね!セガさんも少しはゲーセンのことも考えてね!㊥			

ベアランド前橋

群馬県前橋市千代田町4－13－6　☎(0272)32－5555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン(ライデン)	4′09″59	TOM	1コインALL
2	バトルガレッガ(ワイルドスネイク)	2,635,230	HIA	5面
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(古式ゆかり)	1,309,500	設楽　匠	1コインALL 根性モード
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(藤崎しおり)	1,256,400	KNZ	1コインALL 根性モード
5	リアルバウト餓狼伝説(テリー)	1,701,500	T・T	1コインALL
6	ソウルエッジ(成・美那)	7′22″00	TNY田中よしお	1コインALL
7	鉄拳2VerB(ポールフェニックス2)	1′15″18	PAU	1コインALL
8				
通信欄				

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8　☎(0425)76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴルスーパーヒーローズ (サイロック)	1,816,000	MOZ	1coinALL
2	マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,616,900	TAK	1coinALL
3	19XX (震電)	6,280,000	社長さわ	1coin 5面
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,648,100	みかけは黒ナコ♡ あたりやまいちゃん♡	1coinALL 朝比奈使用
5	ストリートファイターZERO (RYU)	1,614,300	Y.S	1coinALL
6	鉄拳2 (平八)	2′18″05	年男平8使い松村	1coinALL
7				
8				

通信欄　●ハイスコアラー減少によってハイスコア集計が困難になってきたっス！と、いうことで、対戦台も入ったことだしそろそろ本腰入れてゲーム大会をやるぞと考えています。国立周辺のゲーマーの皆様のご参加をお待ちしてま～す♡（オエッー。）　by ABO

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎(03)3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,230,100	ぱぴー	1コインALL ゲーマー
2	進め、対戦ぱずるだま	145,980	LIN(あたぼう)	1コインALL ゲーマー
3	19XX	14,596,500	Z・W(モスキート)	1コインALL 連ナシ
4	ぷよぷよ通	331,612	K・K(649)	1コインALL
5	パズルボブル2	211,238,250	KEI	1コインALL
6	レイブレーサー	1′38″787	ROD	最上級T・T
7	D&D® S.O.M	1,228,134	クラッサスン(戦士)	10－5浮遊城
8				

通信欄　●落ちモノパズル系ゲーム人気爆発。一体こいつらどこから沸いて出たのか？（失礼）。「ときめきぱずるだま」「すすめ対戦ぱずるだま」スコア争っています。各キャラに相当思い入れが強いらしく、独り言カマしつつ目がマジな人も。ちょっと恐い…。　by T・E

ゲームセンター　ニュートン

東京都板橋区志村3－24－3高橋ビル1F　☎(03)3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説 (山崎)	1,130,230	MONTA	ALL 負け1
2	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	954,300	Ⓩ	ALL 負け1
3	リアルバウト餓狼伝説 (ビリー)	1,175,900	Ⓩ	ALL ノーミス
4	ソウルエッジ (ジーク)	3′30″87	水町こーぞう BY作業着ジャッキー	ALL
5	ソウルエッジ (ヴォルド)	4′51″84	新井　行きます! アキラもガビガビ	ALL
6	ソウルエッジ (李龍)	5′05″53	ぷりっちぃパイの友達の友達の友達の弟のラウ	ALL
7	鉄拳2 (ジャック2)	1′47″46	M.KOUDA	ALL
8				

通信欄　●VF2大会、TV取材等ありましたが、無事に終えることができました。大会に参加、協力してくださったみなさまありがとうございます。またもや4月21日にVF2.1タッグマッチやります。自信のある方、来てください。エントリーはTELOKです。

GAME　DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎(0424)24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D® S.O.M (ファイター)	1,520,327	ジャーレッドシノブ	ラスボスまで LV20
2	セクシーパロディウス (オプション)	436,500	シノブ	5面まで
3	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)	3,619,190	MAX－BEAT	5面まで
4	でろーんでろでろ (ノーマルモード)	5,303,600	BEE	ALL
5	ヴァンパイアハンター (モリガン)	2,546,000	ルパン	ALL (三本先取)
6	ヴァンパイアハンター (ビシャモン)	2,368,500	ダメ人間	ALL (三本先取)
7	R－TYPE	621,500	しのぶ	2週目2面まで
8				

通信欄　●ビデオゲームの台数増えました。新作続々入荷、レゲーも入荷しました。4月下旬にストゼロ2の大会を予定しています。詳しいことはノートを見てください。対戦は夕方が盛んです。西武池袋戦ひばりが丘駅南口徒歩5分です。　by 店員J

赤羽ニューオリンピア

東京都北区赤羽2－10－5　☎(03)3598－0205

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス	985,600	虹野さん♡ 団ちょ	こいつ 1周END
2	セクシーパロディウス	774,700	館林さん♡ 団ちょ	オプション 最終面
3	アベンジャーズ	598,200	学園ソドマー 大下さんへ　大将ラウ	ノーマル CPアメリカ
4	アベンジャーズ	177,000	エロゲーーーーンヌ♡ 津村さんへ　大将ラウ	ストーリー CPアメイカ
5	19XX (モスキート)	10,895,000	初めてです	連付 残2ALL
6	19XX (P－38ライトニング)	11,615,900	AMI	連付 残2ALL
7	究極戦隊ダダンダーン	589,200	でくもバカ羽も元気で ときメモMr.R・O	
8	スカルファング	15,079,800	朝日奈さん♡ 団ちょ	SILPH Ⅱ チェイスモード

通信欄　●バーチャロン、ストZEROⅡなど、ニューゲーム続々入荷！！対戦盛りあがっています。VF2、1番付バトルも、毎週土曜日に開催中です。他のゲームもちょくちょく大会開いています。是非お越し下さい!!

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎(03)3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大牌砦	848,360	ジャミラ	5－1面
2	パズルボブル2	236,959,680	B.L.K	ALL
3	19XX (ライトニング)	11,475,200	G.C.A－雀鬼	ALL弥七×1 S×4　残×3
4	19XX (震電)	13,283,700	G.C.A－雀鬼	ALL弥七×1 残×3
5	19XX (モスキート)	10,711,100	G.C.A－雀鬼	ALL弥七×1 残×3
6	テトリスプラス (パズル)	282,300	いだお	
7	レイブレーサー (最上級)	1′37″284	ATF－ROD	完走
8	ファイティングバイパーズ (ハニー)	47,605	いだお	ALL

通信欄　●「今、バーチャロンが旬です。しかし今の時点3月9日でのクリアー出来た人がいません。どちら様かクリアーした上手な方、手取り足取りお知えてください。要は操作なれでしょうが…それとD&D® 4P通信でやっています。4人組でどうぞお越しあれ!!

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎(03)5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル2	8,336,230	A	パズルモード 12面まで
2	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,291,500	CBR	ALL　同付き ナコルル　修羅
3	戦球	3,417,730	ITO	LV99 B－1521
4	鉄拳2 VerB	2′16″00	JAC	JACK－2 ALL
5	ソウルエッジ		入荷しました! ハイスコア募集中!	
6				
7				
8				

通信欄　●今回より新しく担当になりました㊥です。どうぞよろしく。GW遠征お待ちしております。狛江店最強のラウ、イタコ先生が、首を長くして不気味なんで、本当に来店お待ちしてます。
　最近、「戦球」が熱いです。模範プレイしてくれる方求ム！

ゲームパーク江古田1・2F店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル　☎(03)3993－0084

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,749,900	SYRマニア(ウソ)	ALL 如月未緒
2	キャノンダンサー	6,104,380	ティア♡鹿其鹿 MMS	ALLウィル→カノ→ティア
3	D&D® S.O.M	2,813,733	COT	ALLファイター ドラゴンスレイヤ
4	ストリートファイターZERO	1,958,900	CBG	ALL ケン
5	雷電DX	4,213,510	姫のコンパ N・Y	初級1－SALL 爆発
6				
7				
8				

通信欄　●バーチャロン（バーサスシティ版）入荷いたしました。ハンター、スーパーストⅡX対戦台は依然稼動中ですので、よろしくお願いいたします。D&D®はもちろん4人で楽しめます。
セクシーパロディウスも人気です。

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8－15－3　☎(03)5668－8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (震雷)	16,342,000	OMK－KN2－SAN	ALL iup×1 S×⑦残×5連付
2	19XX (ライトニング)	15,443,800	OMK－KN2－レッドフィンガー	ALLS×⑦1UP×1残×4連付
3	ソニックウイング3 (F4U)	3,785,100	OMK－FET	ALL1周194万 京都タワー×1
4	ソニックウイング3 (Ju－87)	3,274,000	OMK－FET	ALL 1周182万連付
5	ナムコクラッシックコレクション	3,448,190	Y.F	ALL マッピーアレンジ
6	ストライカーズ1945 (震電)	1,988,600	コーニスやります。(多分)	2－8入口 1周15.6万連付
7	ガンダーラ (ジェリー)	2,376,890	OMK－ポストでもガーン	ALL残×1 1UP無
8	ギャラクティックストーム	519,500	OMK－KN2－ドカー	ALL シャテラックス

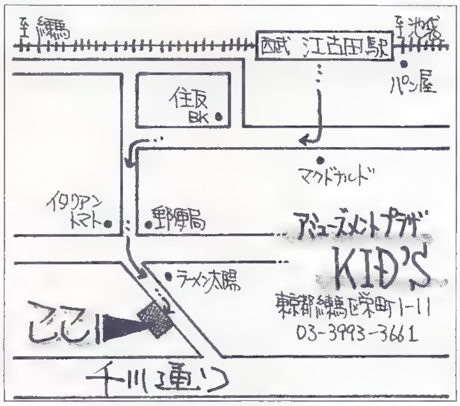
通信欄　●予備校生氏、KPL－NEK氏、DAB. S氏、AKA氏、来店ありがとう!!

GAME・IN・What's

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル1F・B1F　☎(0423)91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ	4′35″80	FDH	季瀧　1CALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,904,000	SRU	ダックキング 1CALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,963,000	PIU	ダックキング 1CALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,513,500	T.Y	ギース 1CALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,679,500	S・N	秦崇雷 1CALL
6	リアルバウト餓狼伝説	1,765,400	TAO	フランコバッシュ 1CALL
7	鉄拳2旧Ver	2′09″70	ROZ	カズヤ 1CALL
8	D&D® S.O.M	683,600	ROZ	クラッサス 1CALL

通信欄　●只今、当店では、リアルバウト餓狼のハイスコアが目立ちます。これ以外に狙う機種がないのも事実ですが、皆さん！ほかの機種でも出してください。ビデオゲームは、格闘23台、ほかに24台、大型は、マンクスTTDX、スカイターゲット、レイブレーサーです。



ゲームinナミキ明大前店

東京都世田谷区松原2－27－14　☎(03)5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (震電)	12,064,500	NST－にっき～	ALL㊤
2	ぷよぷよ通	875,547	H.Tひげぷよマン	ALL MAX16連鎖　B815
3	鉄拳2 (ワン)	1′56″41	KEY	ALL
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま(美樹原　愛)	1,671,000	SPD－水無月愛理	ALL－根性モード
5	レイブレーサー (初級T.T)	2′16″145	プリンスゆき	MT
6	レイブレーサー (中級T.T)	1′53″879	プリンスゆき	MT
7	19XX (モスキート)	10,988,800	NST－まさやん	ALL㊤
8	沙羅曼蛇2	1,075,700	ZTT	2－5㊤

通信欄　●バーチャロンがバーサスシティタイプで入荷しました。対戦は90秒の2本先取制となっております。対戦が好きな方の来店をお待ちしております。

ゲームプラザ　ニュー日の出

長野県上田市中央2－7－9　☎(0268)25－0835

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアハンター（モリガン）	6,139,400	DYB－レオ	ALL (連) 証拠写真あり
2	19XX（震電）	16,243,900	えむてぃ♡	ALL (連) 残4
3	ゲーム天国T.A（ブーベラ）	12,802,190	K.I.D－&.&	ALL (連) 残27秒
4	バトルガレッガ	3,297,110	ELLIS	4面 (連) 4番機
5	戦球（ノーマル）	3,098,020	RAY	10面
6	マーヴルスーパーヒーローズ	2,127,200	RAY	
7		2,080,200	T..JACK	ALL
8				

通信欄：●都合により今月をもってハイスコア集計を終了させていただきます。

アミューズメント　ピアフェスタ（本店）

山梨県甲府市中小河原町571－1　☎(0552)43－7967（本店）

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エースドライバービクトリーラップ	2'37"25	筐体GAN²行進曲 ZGF－ORS－N.	初級 ビギナー車 あと0.3秒
2	ソウルエッジ	3'49"40	ZGF－PAX どーだーII	ソフィーティア ALL
3	ダートダッシュ	4'37"21	てつ	ダートラ
4	ファイティングバイパーズ	1'56"92	OLE	ALL ジェーンさん
5	レイブレーサー（初級）	2'16"720	ZGF－PAX 県1位でおわり	MT バグなし C.R×0
6	レイブレーサー（中級）	2'30"678	ZGF－PAX やっと県1位?	MT バグなし C.R×1
7	レイブレーサー（上級）	3'17"760	ZGF－PAX 県1位でおわり	MT バグなし C.R×2
8	レイブレーサー（最上級）	2'15"243	ZGF－PAX 県1位まだまだ//	MT バグなし C.R×1

通信欄：●えー東京のブリッジさんコメントパクッてくれてどーも、ちなみにうちはピアフェスタです。ハイスコア2をみるとPC伊勢佐木・静岡・ニュー日の出・大野プレイランド・アカトンボなど古き良き時代を思い出す、今日このごろです。　by ZGF－おじちゃん♡

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95　☎(045)252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,711,200	HAL	アンディ ALL
2	リアルバウト餓狼伝説	1,607,400	JYU	ブルー・マリー ALL
3	リアルバウト餓狼伝説	1,549,500	STH	フランコ ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,517,900	JYU	望月 双角 ALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,374,800	M.S	アニタ ALL
6	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	4,478,400	へっぽこ大名 T.S	不知火 舞 ALL
7	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	3,228,300	M・M	Drドゥーム ALL
8	マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1,812,900	へっぽこ大名 T.S	サノス ALL

通信欄：●このところ新作が入らず寂しい日々が続いておりますが、これが載る頃には少しはマシになっていると思います（本当?）。その代りと言っては何ですがゲーム系景品は充実！鉄拳2のTシャツ・マグカップ・マスコット等々、欲しい人は今すぐ当店へどうぞ！

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎(058)274－3291

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	13,235,400	D.D	レベル30 元帥
2	バーチャロン	8'08"78	J.I	2ポイント テムジン
3	ソウルエッジ	4'55"70	IND	ソフィーティア ALL
4	マンクスTT	1'00"99	AME	タイムトライアル M.T
5	沙羅曼蛇	786,300	N.B	
6	バトルガレッガ	2,719,380	A.T	G－913
7	アルペンレーサー	1'26"784	YSU	レースモード 中級
8	アルペンレーサー	1'52"663	YSU	レースモード 上級

通信欄：●3月24日のバーチャファイター2大会は、コスプレ・リオンさんが司会をやってくれ、大変、盛り上がりました。リオンさん、ありがと～っ！

ゲーム　コンドル1&2

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎(054)253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイトフィーバー（キムフーン）	634,000	闘拳王 静岡フーン「DI」	1コインALL
2	沙羅曼蛇2（2P側）(連)	1,665,600	たぶんどっかの店員 SYGの人	ゴーレム×2 戦艦×2 ALL
3	D&D® S.O.M（ファイター）	1,463,688	上杉	1Pプレイ シンまで
4	進め!対戦ぱずる玉（あたぼう）	133,300	EFG	料理の塔 最上階
5	19XX（震電）(連)	13,615,000	やっぱり震電は最強!撃墜狂KAZ	1コイン ALL 元帥
6	ストライカーズ1945（P－51）(連)	1,424,900	GT	2－5
7	フェリオス	422,090	1号店のアルテミス	EASY 残0 1コイン ALL
8	ストリートファイターZERO2	入荷しました	対戦ブレイクは期待できるぜ!	ハイスコア募集中!!

通信欄：●春より新しい生活のためコンドルを離れてしまった皆さんお元気ですか?じょにぃー君、北海道からお帰りの際は絶対に顔出してね！もちけい君もがんばれ。ゲーメストを見て遠方から遊びに来てくれた皆さんありがとうございます！☆1プレイ50円よ♥　☆by 秋山

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船12－22－26大船会館2F　☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス（こいつ）	642,600	EPISTEMER	最終面 連付き
2	ソウルエッジ（ソフィーティア）	3'13"20	A・K	ALL
3	バトルガレッガ	7,675,100	早坂	G－913 ラストボス
4	沙羅曼蛇2	1,559,100	EPISTEMER	2周ALL 連付き
5	19XX（震電）	14,397,200	®	ALL 1ミス 連付き
6	バーチャコップ2	844,386	和泉君以外サクラ使用禁止だ!!	ALL
7	アルペンレーサー	1'59"893	土井×きり へむへむ	上級 T.T.
8	テトリスプラス	928,600	EPISTEMER	ノーマルモード LV.99

通信欄：●当店では、バーチャファイター2を1PLAY50円でサービスさせていただいております。そのほか、4人同時プレイ可能のD&DII・アルペンレーサー・バーチャロン・ファイティングバイパーズなどの人気機種がございますのでぜひ一度御来店ください。

アミューズメントJ　岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎(058)247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説（連なし 不知火舞）	1,320,900	FZR	1COIN ALL
2	ストリートファイターZERO（連なし KEN）	2,753,200	KEM	1COIN ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ（連なし スパイダーマン）	1,931,500	K・M	1COIN ALL Ⓝ
4	ファイティングバイパーズ（連なし HONEY）	2'25"06	XZY	1COIN ALL
5	鉄拳2VerB（連なし LAW）	1'44"15	KAZ	1COIN ALL
6	ソウルエッジ（連なし ソフィーティア）	4'13"70	IND	1COIN ALL
7	ヴァンパイアハンター（連なし モリガン）	2,796,800	K・I	1COIN ALL Ⓣ
8				

通信欄：●VF2、人気おとろえません。皆様たまにはソウルエッジもPlayしてください。

プレイシティキャロット静岡店&アピア店

静岡県静岡市中吉田15－8プラザピア1F　☎(054)263－8604

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティング・バイパーズ（ハニー）	3'47"46	Toy	ALL
2	ゲーム天国（T.A.ブーベラ）	11,482,460	まりん	ALL 連付
3	ストリートファイターZERO（ケン）	1,864,000	Toy	ALL ダン有り
4	エリア51	406,1745	SBC	
5				
6				
7				
8				

通信欄：●この春から静岡で新生活を送られる学生や社会人の皆さん、ぜひあなたの腕前を披露してください。店員一同、御待ちしております。

IC中央林間店

神奈川県大和市中央林間3－11－18タニイビル1F　☎(0462)77－8329

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	闘神伝2（ホーファイ）	4'01"86	C.KUMA	ALL
2	マーヴル・スーパーヒーローズ（ウルヴァリン）	1,650,500	AHOちゃん	ALL
3	ワールドヒーローズパーフェクト（マッドマン、Ⓐ付）	13,284,300	C.KUMA	ALL
4	ワールドヒーローズパーフェクト（シュラ、Ⓐ付）	11,157,100	C.KUMA	ALL
5	パワード・ギア（フォーディー）	5,150,600	ICS－RX	ALL
6	バーチャファイターキッズ		入荷次第、ハイスコア集計予定!	
7	ストリートファイターZERO2		入荷次第、ハイスコア集計予定!	
8			ほか、新作およびレトロゲーム入荷次第集計開始	

通信欄：●（ペコリ）←頭を下げている。
えー、いろいろとゴタゴタがありまして、スコアラーの皆様やゲーメスト編集部様はじめたくさんの方々に御迷惑をおかけしてしまいましたが、復活しました。またよろしくお願いします。　担当：K2

アミューズメントJ　大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎(0584)88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2.1	2'20"78	H.A	AKIRA 1CALL
2	バーチャファイター2.1	2'00"58	K.S	AKIRA 1CALL
3	ファイティングバイパーズ	2'31"82	K.K	BAHN 1CALL
4	ファイティングバイパーズ	2'38"44	T.N	JUNE 1CALL
5	リアルバウト餓狼伝説	1,472,800	T.ヒビ	LEVEL3 1CALL
6	ソウルエッジ	4'56"50	RX7	TAKI 1C
7	マーヴルスーパーヒーローズ	1,697,800	H.K	1CALL
8	沙羅曼蛇2	1,516,000	T.A	1CALL

通信欄：●まだまだ、熱い闘いが続いています。ぜひ当店で自慢の格闘ソフトを思う存分エキサイトしてください。充実してますよ!!その他のスポーツ、麻雀、パズル等々、最新のソフトのオンパレード、ぜひ一度ご来店を。

ZooLa

静岡県沼津市大手町1－1アントレ2F　☎(0559)63－0996

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	2,166,000	REI	ジョー使用
2	リアルバウト餓狼伝説	1,982,500	REI	望月双角使用
3	リアルバウト餓狼伝説	1,684,400	REI	秦崇雷使用 ホーリーファイター
4	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,442,700	やまちゃん	ナコルル
5	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	1,025,100	悪魔の天使	ガルフォード羅刹で剣聖
6	ストリートファイターZERO	1,447,300	神を倒した神	アドン 7人目まで
7				
8				

通信欄：●ZERO2の練習用に、再びZE[illegible]復活！ZERO2と龍虎の拳外伝もぜーったい入るので、みんな[illegible]きてね♡

ゲームセンターエフワン

神奈川県秦野市今井町1－7　明王ビル1F　☎(0463)84－5114

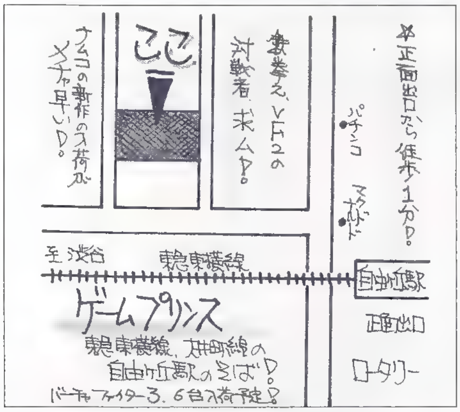
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D® S.O.M（ファイター）	2,410,422	BRS－GOE	ALL
2	D&D® S.O.M（ドワーフ）	2,376,178	BRS－KOG	ALL
3	D&D® S.O.M（エルフ）	996,080	KRS－ELF	ダークウォーリア2
4	D&D® S.O.M（マジックユーザー）	606,502	PG＝SHM	2人目テルアリンの次
5	リアルバウト餓狼伝説	1,606,300	SIZ	ALLストレート ブルーマ・リー
6	沙羅曼蛇2（2P側）	1,396,500	BRS－GOE	2－6ボス 10万×3
7				
8				

通信欄：●3月5日に電話をしてくれた方、エフワンに来てくれましたか?今度くる時は、秦野駅に着いたら電話をください。くわしく道を案内します。D&D® S.O.M入荷しました。4人プレイ可能です。みなさん来てね。

コムテックタワー

愛知県名古屋市中川区名駅４－10－20　☎(052)565－6471

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ	6,385,800	「DD２」の山下を使おうーTRK	１C－６面 １P
2	セクシーパロディウス	517,800	点かせぎ DOI	４面・マニュアル ビッグバイパー
3	沙羅曼蛇２	1,103,500	虹野にメロメロ隊長きらあっ	１C－２－６ ２P
4	ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	1,555,900	HYK－変態教祖(にせうさぴょん)	１C－ALL さおとめ・13連
5	テトリスプラス(ノーマルモード)	786,500	コムテック最強の警備員	ライン426 LV－98
6	マーヴルスーパーヒーローズ	3,586,800	GP－11B－095－30　A－A	１C－ALL・３本先取制・LV５
7	ストリートファイターZERO２	ロケテスト実施中!!		
8	D&D® S.O.M	４人同時プレイ可能		
通信欄	●ストZERO２ロケテストで入荷しました。黒だかりできてます。D&Dシャドウオーバーミスタラも大好評!! ４人同時プレイが熱い!! やっぱりカプコンは強いですね。　by　ナッシュ使いのMDA－マスダマス			



ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－１　☎(0762)75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(キム・カッファン)	1,592,900	BRU	ALL連・必なし １クレジット
2	リアルバウト餓狼伝説(アンディ)	1,541,000	BRU	ALL連・必なし １クレジット
3	リアルバウト餓狼伝説(ダック・キング)	1,301,000	KFC	ALL連・必なし １クレジット
4	リアルバウト餓狼伝説(望月双角)	1,017,400	KOC	ALL連・必なし １クレジット
5	リアルバウト餓狼伝説(フランコ)	998,700	KOC	ALL連・必なし １クレジット
6	リアルバウト餓狼伝説(ボブ)	737,400	AAA	ALL連・必なし １クレジット
7	闘神伝２(エリス)	5′07″60	S.M	ALL連・必なし １クレジット
8	闘神伝２(トレーシー)	5′18″50	CNN	ALL連・必なし １クレジット
通信欄	●「春休み集中イベント～ときめく春に！」は大盛況?のうちに終わりありがとサンサンでした。そこでゴールデンウィークも集中イベントを実施します。ドリンクサービスあり～のハイスコア大会アリ～のイベントです。くわしくは店内ポスターを見てネ！　by　店長			

ファンタジアン大垣店

岐阜県大垣市築捨町３－121　☎(0584)89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,469,200	UPG	ALL 舞
2	リアルバウト餓狼伝説	1,376,200	MSA	ALL キム
3	リアルバウト餓狼伝説	1,320,000	T・ヒビ	ALL 崇秀
4	リアルバウト餓狼伝説	900,600	T・ヒビ	ALL フランコ・B
5	リアルバウト餓狼伝説	894,400	T・ヒビ	ALL ジョー
6	19XX㊤付	11,207,400	UPG	ALL ライトニング
7	沙羅曼蛇２㊤付	1,274,500	UPG	２－５
8	沙羅曼蛇２㊤付	902,900	AZI㊙	２－５
通信欄	●当店では、D&D® S.O.Mが４人でプレイできるようにしてあります。グループでD&D® S.O.Mをやりたい方々は、ぜひ当店で。今、とても人気です。			

あそび天国

石川県鹿島郡西町金丸458－１　☎(0767)72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(山崎)	1,759,600	木村元気か?	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(舞)	1,708,300	???	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説(ダック)	1,072,100	まだだ…まだ終わらんよ!!	ALL
4	リアルバウト餓狼伝説(キム)	1,449,900	T.F改めたださん	ALL
5	D&D® S.O.M		勇者急募!! Q料TEL!!	
6	戦国エース(犬王丸)	726,100	バチュグン君☆ノモモデレンガイヤ～l獣	２－３
7	鉄拳２verB(ロジャー)	2′45″51	ドジャッキュッモジャ～♡	ALL
8	バツグン(TYPE B)	7,905,710	首領蜂夫君☆狐輪ドーラ・システィール	ALL
通信欄	●さあ春だ！新作ゲームが目白押しコンボな時ですね。ワクワクして止まらない今日このごろ。「あそび天国」には、いくつ新作ゲームが入っているかな?一度来て見てびっくりしてね。みんなで新D&Dで遊ぼう！でも残っているか分かりません（またかよ）　by　SRT			

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町１－43第１ビル１F　☎(0584)82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	沙羅曼蛇２	1,119,900	AZ㊙	２P使用 ２－５まで
2	ゲーム天国	15,322,560	ZEROシステム発動	ALL ファイター
3	ストライカーズ1945	1,103,800	STRIKER－AZ㊙	２－３　ZERO
4	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,338,200	N、D	根性
5	ステークスウィナー	13億7040万円	さらぶれ	ドライブシュート13勝
6	ファイティングバイパーズ	2′29″16	TKG	BAHN
7	ファイティングバイパーズ	4′14″06	AZI	JANE
8	闘神伝２	5′38″16	三島平八とHY	カイン
通信欄	●景品コーナーに作ったインフォメーションコーナーは、みなさん見てくれてます。次に入る景品がわかってしまうというもの。中にはまだ誰も知らないグッズまで置いてある事も。あとポスターも次々入ります。しかしアイドルまで出てくるとは・・・			

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町１－５－１グリーンシティ３F　☎(0565)88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1′580′700	きらあっ	虹野沙希使用 ハッピー　エンド
2	D&D® S.O.M	1′348′965	お子様	エルフ使用 ２V10　ラス面
3	19XX	12′865′700	あいつ	ライトニング使用 １コインALL
4	鉄拳２verB	1′36″83	きらあっ	クマ使用 1月15日から保持
5	レイブレーサー(初級)	2′16″171	CGZ	T.T
6	レイブレ－サー(中級)	2′32″542	CGZ	T.T
7	レイブレーサー(上級)	3′16″835	CGZ	T.T
8	レイブレーサー(最上級)	2′01″794	KOB	7年12月3日 T.Tより保持
通信欄	●CAPCOM話題の新作ストリートファイターZERO２大量入荷！なんと!! ６台入荷、行列作ってゲームするなんてナンセンス。今すぐマジカルカプコLet's goだ！君達の熱い闘いを見せてくれ、ZERO２大会４月６日(土)開催～君は殺意の波動を見る！			

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り１－12　☎(0532)55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルエッジ(ソフィーティア)	3′39″94	光狼CAN	ALL　２P色
2	ダートダッシュ(ブルードラゴン)MT	4′35″66	広小路エンゼル四天王㊙A－MAO	ランク設定(A)
3	ゲーム天国(タイムアタック　ブーベラ)	11,543,180	てきとーでした。変な奴教徒たこまる	連付　ALL
4	タイムクライシス(DX台)	2′49″68	ありがとう星野さん TC向上委員会　まお	タイムアタック STAGE－１
5	タイムクライシス(DX台)	3′36″73	みちる先生にはかないません　A－MAO	タイムアタック STAGE－２
6	セクシーパロディウス		３月９日入荷しました シンクル連射付	ハイスコアラーの方お待ちしてます
7	ドルアーガの塔		大好評稼動中でーす♡ １Cクリア者いますよ	
8	ウルフファング 大蛇・甲龍・龍王・閃電		PS版が又のびて発売まで残っているかは?	SPコースクリア（２人のみ）
通信欄	●２月はシューターとして本当に淋しかったです。私はソウルエッジで気を紛らわせていました。（沙羅曼蛇２は入って欲しかった）担当光狼は３月で消えますが、ハイスコアだけは続けてもらうつもりなので、ハイスコアラーの方はぜひスコア出しに来てね♡　担当：光狼			

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－１　☎(025)373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX	14,255,700	NAO	ALL　連付 震電
2	セクシーパロディウス	890,100	HIDE－BU	最終面 オプション
3	沙羅曼蛇２	1,083,900	HIDE－BU	２－５　連付
4	バーチャロン	6′22″88	ELG	ALL バイパーⅡ
5	リアルバウト餓狼伝説	1,597,300	BCD	ALL ビリー
6	テトリスプラス	2,380,00	CAP－AB.	LEVEL　99 Line1585
7	テトリスプラス	274,800	GAM	ALLパズルモード ノーマル
8	パズルでポン	15,084,014	IMF	最終面
通信欄	●セクシーパロディウス、進め対戦ぱずるだま入荷しました。（3／9現在）新作ゲームは、この２つだけですが、餓狼伝説SP、龍虎２を再入荷しました。是非御来店を。			

ゲームセンターニュースター

三重県津市江戸橋１－130－７　☎(0592)32－0233

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D® S,O,M(ファイター)	2,882,217	SKM－地上絵㊎	ALL
2	D&D® S,O,M(クレリック)	2,524,481	SKM－WINS	ALL
3	D&D® S,O,M(シーフ)	1,946,145	GEK	ALL
4	19XX(ライトニング)	12,604,600	NMR－ミッチー	ALL
5	沙羅曼蛇２	1,005,600	NMR－ミッチー	ALL
6	バトルガレッガ	3,953,440	RS	５面ボス
7	究極タイガーⅡ	8,151,680	YAS	ALL
8	ビッグ.トーナメントゴルフ(オーストラリア)	－16	HKJ－ジョモミツ	ALL
通信欄	●ダイナレックス店長、及び店員のみなさま、先日はおせわになりました。また今度もよろしくおねがいします。P.S.海老名には、かわいい子がおおかった。　えーのー、ず○!!			

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－８第１Uコーポ１F　☎(052)452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,196,950	HYK－変態教祖。究極けつさわり男!.	γ(ガンマ)号だけ。きちがい♥
2	沙羅曼蛇２	928,000	やる気なしのてきとープレイLOW待て復活	２－５　最高連
3	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣(ナコルル)	928,000	大丈夫か受験生　鈴木　正勝	投げ多用
4	リアルバウト餓狼伝説	1,206,500	T.N	１CALL ビリー使用
5				
6				
7	ブレイジングトルネード	返咲き(笑)	ひそかに息づいてます WWF並に面白っス!!	１C
8	進め!対戦ぱずるだま	４人抜き	HYK－編隊教祖。○ル○よりましだ。?	３月ゲーム大会優勝者
通信欄	●毎月第２土曜日午後３時よりゲーム大会を開催しております♥４月はバーチャロン、５月はストZERO２を予定してまーす♥参加賞等あるので皆様の参加お待ちしてまーす！詳しくはお気軽にTELして問い合わせてみてくださいネ♥　by　ヘボ店員うさぎ山はバル使い			

アミューズメントパーク　タカラ島金沢杜の里店

石川県金沢市若松町103街区11ジャスコ杜の里SC１F　☎(0762)34－8733

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO	1,524,000	細谷　竜	リュウ　ALL
2	鉄拳２バージョンB	1′59″15	IHI ナンバーズ連敗中	ポール ALL
3	マーヴルスーパーヒーローズ	1,447,500	MEK	シュアゴラス ALL
4	リアルバウト餓狼伝説	1,270,000	細谷　竜	キム ALL
5	首領蜂	4,333,180	結城　真二	４面 目標５面
6	ぷよぷよ大会	優勝	高橋　健二	
7	ソウルエッジ入荷	遊んでくれ!!	誰もクリアーしてません。がんばれ!!	
8	ナムコクラシックコレクションVOL.１	こいつも入荷	ガンガン遊んでちょ!!	
通信欄	●「ソウルエッジのエンディングを、誰か早く見せてください。」当店では、毎月ゲーム大会を開催しております。どんどん参加してください。尚、大会受付は前日までとなっております。			

AMキャパシティ　アトランティッククラブ

広島県広島市中区三川町7－4　☎(082)246－0015

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	闘神伝	3′59″90	ARLE	1C.ALL
2	ソウルエッジ	4′46″53	BOB	1C.ALL
3	19XX	5,282,000	ZGM	7面　ラスボス
4	アルペンレーサー	1′25″547	WGO	1C.ALL
5	D&D® S.O.M	スコアラー募集中		
6	ストリートファイターZERO II	絶賛稼動中		
7				
8				

通信欄　●いつもお世話になっております。ソウルエッジ大会は沢山のご参加ありがとうございました。毎月第3日曜日は月例大会です。今月の大会はストZERO2を予定しています。お友達等お誘い合わせの上ご参加くださいます様、スタッフ一同心よりお待ちしております。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市籟荘7－5松林ビル2F　☎(0798)52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説(ダック)	1,706,100	KGU－WOR	ALL
2	リアルバウト餓狼伝説(ブルーマリー)	1,618,300	のりを氏	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説(ビリー)	1,571,100	のりを氏	ALL
4	ストライカーズ 1945(ゼロ)	1,448,800	ドラクソス	2－6
5	ストライカーズ 1945(スピット)	1,267,100	ドラクソス	2－6
6	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	4,651,700	ブラグザカート	ステージ6
7	ぷよぷよ通	465,412	じょばおinとしお村	ALL 16－11
8				

通信欄　●格ゲーはもちろんシューティングゲームもばっちし入荷しているので、うちの近所の店にはシューティングがはいらないとなげいているあなた!!ぜひ一度遊びにきてください。損はさせません!!ZERO2もいっぱい入荷しているでしょう。1プレイ50円!!

パートナー　六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1　☎(075)611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マンクスTT(上級)	2′36″31	永尾く～ん、ふぁ～by川○お○む	2LAP.MT
2	マンクスTT(上級T.T)	1′16″93	みどりマキバオーみたいな。byおさむ	1LAP.MT
3	バーチャロン(テムジン)	7′17″20	求むフルキューレbyゆい	1コイン.ALL
4	ファイティングバイパーズ(ジェーン)	1′59″38	橘　華燕	1コイン.ALL
5	ソウルエッジ(ソンミナ)	5′55″43	橘　華燕	1コイン.ALL
6	ソウルエッジ(ジークフリード)	4′59″20	オレンジ	1コイン.ALL
7	リアルバウト餓狼伝説(秦崇雷)	1,542,700	日本一運のないKHB	1コイン.ALL
8	ソニックウイングス(IDS)	1,269,200	ムチムチプリンプリンvby尼殺る・へきる	1コイン.ALL

通信欄　●バーチャロンが百円に値下げしました。バーチャキッズ、ストZERO2も入荷予定ですので、どしどし御来店ください。先日のバーチャファイター2、1大会に多数の御参加ありがとうございました。優勝者のTバックラウさん、おめでとうございます。

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎(0829)32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	7′15″80	K.K	ALL TEMJIN使用
2	バーチャロン	9′10″70	J.J	ALL BERGDOR
3	バーチャロン	10′00″90	K.K	ALL VIPER II
4	リアルバウト餓狼伝説	1,821,100	DCC	ALL フランコ
5	リアルバウト餓狼伝説	1,589,400	PIP	ALL マリー
6	バーチャファイター2	1′58″22	HAB	ALL 3本先取設定
7	ナムコクラシックコレクション	1,104,430	匿名希望	ALL ギャラガアレンジ
8	マンクスTT	入荷	誰でもいいからタイムだしてね。担当者より	

通信欄　●月末のお楽しみとなったVF2廿日市だよ全員集合杯。第四回大会は32名(女性4名)もの強者が揃い、超スパーク！プリント倶楽部ワクワクコンテストも大好評。ヒナそっくりのともちゃん応募ありがとう。その他、プリチーおギャル大歓迎よ♡　byのぶちか

プレイスポット　Joy Joy倉敷店

岡山県倉敷市新田2971　☎(086)427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,351,600	GED	ビリーカーン
2	リアルバウト餓狼伝説	1,470,500	AA	テリーボガード
3	リアルバウト餓狼伝説	11,399,400	S	キム・カッファン
4	リアルバウト餓狼伝説	1,294,200	CPA	アンディボガード
5	レイブレーサー(初級T.T)	1,54,781	NDT	
6	レイブレーサー(中級T.T)	2′13″265	YAW	
7	レイブレーサー(上級T.T)	2′39″300	MRN	
8	レイブレーサー(最上級T.T)	1′48″206	MRN	

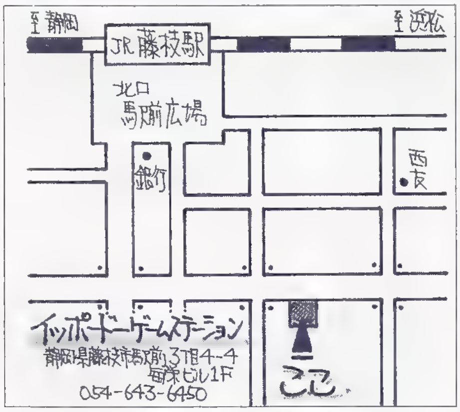
通信欄　●先日、愛知県よりAKD君にお手紙ありがとう!!スコアーはごらんのとおりですが、又お便りください!!
最近は、ちとハイスコアー停滞ぎみなので、皆様どしどし遊びに来てハイスコアーを出してネー。

ゲーマーハウス　ガンマ

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62－6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーII	9,706,580	OS－SUR－天神	ALL
2	沙羅曼蛇2	1,835,700	OS－KSR－F?A 修業不足です。ハイ。	2周ALL
3	19XX(雷電)	18,295,900	OS.P.Ⓣ	ALL
4	バトルガレッガ(ワイルドスネイル)	6,349,390	OS－KSR－MOO 常人の限界か?	ノーマル6面
5	ドラゴンスピリット	1,050,060	ZABADAKファン OS－KSR－YUS	ALL
6	スペースチェイサー	471,190	ぼんさち秘密院 山口県支部営業課係長	5面
7	ガンスモーク	1,205,400	ジャワティで酔えるかぁ?越中自発中大三元	ALL
8	メトロクロス	561,800	ねこりーた	R32

通信欄　●レトロ基板等が増えて事務所内に収まりきれなくなったので店より少し離れた倉庫に基板を移しました。従ってリクエストに即対応がしづらくなるかも知れませんので遠征の方は早目に知らせてもらえると幸いです。　by"市内の某10円店には絶対行かない"担当　津川



タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎(086)274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーII	1,407,100	SCORPION－PDT－KEI	4面のボスで死亡
2	19XX	6,254,500	SCORPION－APR－N.T	モスキートラスボスまで
3	リアルバウト餓狼伝説	1,675,300	SCORPION－HBR－LEO	ジョー　ALL
4	ストリートファイターZERO	1,694,700	SCORPION－PDT－KEI	ナッシュ　ALL
5	ストリートファイターZERO	1,546,700	YAN	KEN ALL ダンにだけPer
6	レイヴレーサー	3週目LAP 50″765	白レビ	恥しい初級恥しいAT
7	アートオブファイティング龍虎の拳	新入荷	使用キャラが増えるとゆ～ウワサが……	藤堂復活!?
8	セクシーパロディウス	新入荷	ガビ～ン　時代は今セクシーなのか!?	てっきり、めそ…

通信欄　●求ム！　正統派スコアラー!!当店は、連射なし、同時押しなしの正統派スコアラー向けのゲームセンターです。(おい、おい、いつからそんな店になったんだ)新作ゲームが続々入荷している今がチャンスです。スコアラーのみなさんをお待ちしてます!!

ジェイランド　タイトー天六店

大阪府大阪市天神橋6－4－9　☎(06)351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン(赤・テムジン)	5′53″80	グライディング・ラム&ソード命！SGN	1C ALL
2	バーチャロン(緑・ドルカス)	6′00″04	ASO	1C ALL
3	バーチャロン(赤・ライデン)	8′39″06	中野マサキ	1C ALL
4	ランディングギア(ビギナー)	320	MAX・C君には負けられませんな1500	1C ALL
5	バトルガレッガ(G－913)	6,519,540	I・H	1C ラス面死亡 連付(ステルス)
6	究極タイガーII(1P側)	7,936,430	DDI	1C ALL 連付
7	パズルボブル2X(表・Xモード)	275,883,610	FEV	1C ALL (Wゾーン)
8	第2回シューティングフェスティバル	優勝I・H様	第1回に続き!・H様が優勝されました。	誰か彼のV3を止めてください。

通信欄　●3月13日にウイニングギャロップが入荷！それにともないメダルコーナーもリニューアルしました。あとは、これが願うところにストZERO2が入れば言うことなし?対戦大会も行なうので、皆さんぜひ遊びに来てね。By。　使用キャラは当然さくら(笑)　SGN

アミューズKSA

鳥取県鳥取市永楽温泉町1111－B　☎(0857)21－3877

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,571,900	ときめき指数36％KNM交響楽団TOM	1コインALL 占式ゆかり
2	鉄拳2 ver.B	2′33″88	BAK.	1コインALL 鉄拳王使用
3	バトルガレッガ(G－913)	5,326,950	C2	1コイン5面ボスダメダメ
4	バトルガレッガ(シルバーソード)	1,699,860	九郎	1－5
5	究極タイガーII	6,942,150	M－MKN	1コイン AREA94
6	ソウルエッジ	3′48″17	M－MKN	1コインALL ソフィーティア
7	ストリートファイターZERO	1,746,800	C&A	1コイン ケン使用
8	19XX		スコア募集中	

通信欄　●バーチャロン入荷しました。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8　FANIQB1F　☎(086)227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャロン	4′18″24	JAM	1CALL テムジン
2	リアルバウト餓狼伝説	1,804,700	SCORPION－PDT－KEI	1CALL ギース
3	ファイティングバイパーズ	2′46″54	BCD バーントリプル完敗!!	1CALL バーン
4	マーヴルスーパーヒーローズ	2,888,800	Sinつかれた	1CALL アニタ
5	進め!対戦ぱずるだま	58,800	笠原　まだまだいける	1CALL 政
6	マジカルドロップ プラスI	99,998	PAL ちゃんとひとりで対戦!!	1CALL フール
7	パズルボブル	30,610,270	出本　秦一 山本じゃなくて出本	1CALL
8	沙羅曼蛇2	565,700	50円 15号…あー	1CALL

通信欄　●毎月第二土曜日はパンキーズゲーム大会の日(参加者募集中)毎月イラストコンテスト開催(只今イラスト募集中)利用者の7割が女性の"柱型伝言板"デンゴンバシラ！天満屋のすぐそば、表町フィッツのすぐ隣。ファンクのスーパーパンキーズに遊びに来てみて!!

アミューズメントワールドモモI・II

大阪府寝屋川市萱島本町4－13　☎(0720)23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	セクシーパロディウス(こいつ)	1,156,900	…呼	最終面
2	D&D® S.O.M(エルフ)	2,797,285	ZAP	ALL (LIO)
3	D&D® S.O.M(マジックユーザー)	680,244	ZAP	最終面?
4	D&D® S.O.M(シーフ)	1,265,129	ZAP	最終面?
5	D&D® S.O.M(ファイター)	1,221,956	ZAP	最終面?
6	究極TIGER II(1P)	10,363,370	AGF	ALL
7	19XX(地電)	13,672,800	Joupiuss.V.R	ALL
8	19XX(ライトニング)	13,184,700	MAC	ALL

通信欄　●3月8日ストZERO2のロケテストが始まり発売前から、練習出来る分スコアも高いものになりそうなのですがどうでしょう♡
話は、かわって今月から当店に自作のゲームのポスターをはり出しています♡笑える物でも美しい物でもカッコイイ物でも大募集だ!!

アミューズメントシティ柳川店

福岡県山門郡三橋町大字下百町6－6栄和第一ビル1F ☎(0944)73－9408

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (モスキート)	12,102,800	NBA	ALL 100%×5
2	19XX (震電)	10,165,000	MK2	ALL
3	ソウルエッジ (ソフィーティア)	4'35"13	にょしお	ALL
4	ソウルエッジ (ソン・ミナ)	5'33"87	XYZ	ALL 10万×2
5	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	3,355,800	MUGEN	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説 (望月双角)	1,666,700	D・Y	ALL
7	リアルバウト餓狼伝説 (タック・キング)	1,689,300	NBA	ALL
8	ファイティングバイパーズ (ジェーン)	2'27"24	にょし夫	

通信欄: ●新手のスコアラーが増えてきました、常連は再入荷したスパⅡXにハマってます。でも悲しいことに、ハイスコアなのに、申告しない方がいるようです。自分のスコアが載るチャンスだから、店員に申告してください。お願いします。ゲーム大会は第2金第3土にうわぁ

フリータイム

徳島県徳島市籠屋町2－15－2 ☎(0886)23－4715

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ	10,164,650	FLGS-KLK	1P側 ALL 連付き
2	鉄拳2ver.B	1'33"38	江ノ浦GAY	JACK－2
3	鉄拳2ver.B	1'37"33	阿波主水本田	吉光
4	鉄拳2ver.B	1'39"00	江ノ浦GAY	ポール
5	パズルボブル2	217,923,840	DRK	ALL Wゾーン
6	雷　電DX(上級)	10,000,000+α	KY	3－6(9面有)で達成　連付き
7	雷　電DX(初級)	3,894,150	MII	1－5 ALL 連付き
8	スーパーストリートファイターⅡX	2,099,500	KY	ガイルALL Ⓔ×3 つめ×1

通信欄:

アミューズメントスクエア　カサブランカ

香川県高松市亀井町10－15 ☎(0878)33－3375

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (モスキート)(連)	16,129,800	GDS－1号	ALL
2	19XX (ライトニング)(連)	17,017,700	ひまつぶし君	ALL
3	19XX (震電)(連)	16,204,300	ひまつぶし君	ALL
4	沙羅曼蛇2(連)	1,627,400	GDS－5号	ALL
5	D&D® S.O.M	2,651,659	GDS－2号	ALL
6	ドラグーンマイト (シングル)(レイラ)(連)	1,742,300	GDS－3号	ALL
7	キャノンダンサー	6,084,480	EVA－05	ALL
8	セクシーパロディウス	入荷	募集中!	

通信欄:

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地 ☎(0954)22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	龍虎の拳外伝	7'17"65	AAAだったかな谷口またきてね。by井出	1C ALL RYO
2	ビックトーナメントゴルフ	－19	Ⓔ君　あと4つ	1C ALL イ×3 パ×13
3	ゲーム天国 (エクセリオン)	10,599,460	HDT ドラゴンセイバー復活	タイムアタック ALL (連)
4	ゲーム天国(モモコ)	10,390,370	HDT ネビュラ復活	タイムアタック ALL (連)
5	鉄拳VerB (JACK－2)	4'22"26	SLO	1C ALL
6	沙羅曼蛇2	548,200	ACA－C－BOLT－VIC	2－1 (連) 1周のみクリア
7	沙羅曼蛇2	1,417,200	えっぐ たこ平帰ってくるぞ	1C 2周ALL (連)
8	パズルでポン	11,812,003	Y・K帰っておいで もりりん	1C ALL

通信欄: ●皆さん、新しい学校又は、仕事にも慣れましたか?春は、出会い、別れの多い時期でした。店内にも新顔のお客様がふえて来たように思います。それでは、新しいハイスコアラーが出て来る事を期待致します。

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10 ☎(092)682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	1,647,500	MAD	1C ALL ビリー
2	鉄拳2Ver.B	1'59"68	YAM	1C ALL レイ
3	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,401,900	K,S－W	1C ALL 美樹原
4	セクシーパロディウス	696,400	SGF・SHT	1周 ALL シューティングスター
5	究極タイガーⅡ	8,140,110	ALP	1C ALL 1P側
6	19XX	12,150,900	ALP	1C ALL ライトニング
7	沙羅曼蛇2	819,100	SGF・SHT	2周目5面 1P側
8				

通信欄: ●ALPさん、ハイスコアーの申請ありがとうございます。これからもがんばってください。CIS君とDES君もがんばれ!

ゲームえの木

高知県高知市旭町3－100－3 ☎(0888)25－4400

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦球	4,700,780	K・O	腕前判定モード
2	戦球	3,376,540	K・O	対戦モード
3	リアルバウト餓狼伝説	1,224,500	H・H	テリー
4	リアルバウト餓狼伝説	1,658,600	SHOW ELF	舞
5	リアルバウト餓狼伝説	1,450,900	サンチョ	フランコ
6	リアルバウト餓狼伝説	1,252,500	ペドロ	ギース
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,726,700	イチャ君LOVE♡	虹野沙希
8	バーチャロン		入荷しました	

通信欄: ●バーチャロン入荷しました。1PLAY50円なので、ぜひ御来店ください。
戦球のスコアありがとうございます。K・Oさんスコアネーム考えといてくださいよ。 ACEの◎

アミューズメントスペース31

大分県大分市大字皆春100－2 皆春プラザ ☎(0975)23－5060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター2 (ラウ)	1'01"56	そこだしラウ (SDL)	ALL 2.1 EXPERT
2	ストリートファイターZERO(ソドム)	2,059,500	CHA	ALL
3	19XX (震電)	10,473,100	PIA	ALL 元帥 Ⓑ×4
4	レイ・レーサー (最上級T.T.)	1'54"591	MICリターンズ	MT
5	ファイティングバイパーズ (ピッキー)	3'10"06	Cynthia	ALL
6	ストリートファイターZERO2		ハイスコア募集中	
7	バーチャファイター2 (カゲ)	71連勝	スターにしきのアキラ	
8	バーチャファイター2 (ウルフ)	49連勝	そと出しラウ	

通信欄: ●只今当店ではVF対戦道場の会員募集中。会費月千円で第二第四土曜日に限りバーチャがフリープレイ。詳しくは係員まで☆ゴールデンウィーク中にバーチャの大会企画中。キッズの大会かも☆四店合同大会に多くの方々に参加して頂きました。TNX☆

高宮ラッキーゲームセンター

福岡県福岡市南区高宮1－6－11 ☎(092)524－6557

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガーⅡ (1P側)	8,960,300	ダニエル(合)	1cALL
2	沙羅曼蛇2	1,198,300	カリビアー二田	1c2－5
3	19XX (震電)	16,482,200	ちょびん♡	1cALL (連)付
4	リアルバウト餓狼伝説 (テリー)	1,553,300	ごくなが2	1cALL ノーマルモード
5	リアルバウト餓狼伝説 (舞)	1,662,300	ごくなが2	1cALL ノーマルモード
6	リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,509,000	ダニエル(合)	1cALL ノーマルモード
7	D&D® S.O.M	1cALL	2P同時PLAY ダニエル&よじムー	ファイター & クレリック
8	大好キッス	1cALL	パイリナー	

通信欄: ●しかし、ネオジオはいつもなんだからあ～～～。　by　ごくなが

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎(0895)25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	D&D® S.O.M (ファイター)	417,497	ガイルⅢせ	G掲載・10回
2	ソニックウイングス3 (晴嵐)	1,854,000	S・H	G掲載・初登場!
3	リアルバウト餓狼伝説 (キム)	1,756,900	フランケンシュタイナー	ALL G掲載・19回
4	リアルバウト餓狼伝説 (ダック)	1,719,700	フランケンシュタイナー	ALL G掲載・20回
5	リアルバウト餓狼伝説 (ギース)	1,644,600	ラスベガス	ALL G掲載・初登場!
6	マーヴルスーパーヒーローズ (ウルヴァリン)	2,170,300	フランケンシュタイナー	ALL G掲載・21回
7	マーヴルスーパーヒーローズ (スパイダーマン)	1,666,600	ガイルⅢせ	ALL G掲載・11回
8	マーヴルスーパーヒーローズ (アイアンマン)	1,598,100	スペースゴジラ	ALL G掲載・初登場!

通信欄: ●2月24日"リアルバウトG1大会"優勝はラスベガス(ビリー)の6大会ぶり3度目の優勝!ハイスコア部門もヒートアップ!今回初登場が3名!中でもデューク最強のFシュタイナーは20回を突破!この高1軍団も4月から高2軍団に!もはや市内には敵なしか…!?

ゲームイン　ナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2－22－19 ☎(098)861－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説	2,250,800	UNEコマンドなし SSS×17SS×2	1c ALL キム使用
2	ファイティングバイパーズ	1'30"02	RYT－那覇中 一発技多数使用	1コイン ALL バーン使用
3	バトルガレッガ	1,342,110	FTC－PAN	1コイン 6面
4	マーヴルスーパーヒーローズ	2,188,000	KGL ノーマル設定	1コイン ALL スパイダーマン
5	D&D® S.O.M	2,056,561	PAN－FTC R.ドラゴン倒した。	1コイン ナグバM・ユーザー2P
6	セクシーパロディウス	640,900	PAN－FTC 次は本気を出すぞ!?	1コイン 5面
7	VF2.1大会優勝	下地教朗ウルフ	ザ・ワラバーズ昌太 1回戦敗退	
8	3月3日　準優勝	嵩原正祐ラウ	ザ・ワラバーズタケシ Bブロック二位	

通信欄: ●3月3日にバーチャファイター2.1大会を行いました。大会参加者に小学生も大人といっしょに試合をしてもりあがりました。次回大会は3月17日2人一組の20h2大会がゲームインナハ牧志店で行われました。

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉北区京町2－2－16 ☎(093)551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ワイルドスネイル)(連)付き	6,517,430	N・E	1c STAGE 5
2	バトルガレッガ (グラスホッパー)(連)付き	5,432,710	N・E	1c STAGE 6
3	究極タイガーⅡ (1P side)(連)付き	10,186,010	GMC・DURAN	1c ALL
4	究極タイガーⅡ (2P side)(連)付き	9,242,720	一刀両断之介	1c ALL
5	19XX (モスキート)(連)付き	15,457,100	GMC・DURAN	1c ALL
6	沙羅曼蛇2 (2P side)(連)付き	1,744,800	GMC・DURAN	1c ALL
7	D&D® S.O.M	3,249,865	BLY	1c ALL エルフ使用
8	ファイティングバイパーズ	1'17"07	CAF	乱入なし BAHN使用

通信欄: ●最近、対戦結果のことでトラブルがふえたようです。腹が立つのは分かりますが、少し大人になってガマンすることも大切ですよ。限界まで耐えてキレるのもよし。(ん?何かちがう・・・)

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－4 ☎(0897)53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX(連付)	9,468,000	大とろぼう S.D.M改	震電 残×0 1cALL
2	沙羅曼蛇2(連付)	860,300	羽ペン大魔王	Sコブラ 2－4
3	リアルバウト餓狼伝説(連必無)	1,034,700	ガル&パピー 佐野さん坂口元気?	ホンフゥ 1cALL
4	リアルバウト餓狼伝説(連必無)	1,240,400	ガル&パピー CPU強え一	テリー 1cALL
5	バーチャロン	14'45"35	藤崎凪　上己ちゃん メッセ　ジありがとう	バイパーⅡ 1cALL
6	ファイティングバイパーズ (連必無)	2'39"43	三好信行	BAHN 1cALL
7	ファイティングバイパーズ (連必無)(ランキングモード)	41,761	三好信行	BAHN 1cALL
8	バトルガレッガ	3,566,040	地獄を見た男 S.D.M改	5面ボスで死亡ワイルドスネイル

通信欄: ●当店では新たに、SNK、ZERO2の対戦台を増設予定「より熱い対戦」を求める人は是非、一度御来店を。D&D2の4人パーティーでの冒険をしてみませんか?冒険者大歓迎です。シューティング類も多数ありますので「スコアラー」待っております。

新たに18店が載るぞ!

7月号（6月15日売り号）より新しく「ハイスコア!!2」に参加するお店が決まりました！参加してくれるお店は左記の表の通り。君の家から近いところが載るようになったかな？
なおこの新しい18店、5月6日（月）の振り替え休日が初めての締切日となります。よろしくね！

掲載希望店
「北海道」
アミューズメントパークタカラ島北広島店：札幌郡広島町字広島42-1
P'S&q's：札幌市南区真駒内本町六丁目１－１
ゲームセンターインパルス：函館市港町３丁目２-14
「岩手県」
AGスクエア盛岡店：盛岡市盛岡駅前通り７番12号
「東京都」
アミューズメントランドKentaGon：新宿区百人町１-10-７
駒込ロケ　トライサム店：豊島区駒込６-34-７清水ビル１F
アミューズメントファクトリータイムマシーン：豊島区南大塚３-44-11フサカビルB１F
「静岡県」
GAME OFF高丘店：浜松市高丘町241-７
ゲームセンターアップル：５店合同集計
「愛知県」
ゲームプラザ亜登夢：豊川市諏訪西町２丁目
プレイシティキャロット納屋橋店：名古屋市中区栄１丁目２－６
「京都府」
GAME's MILK：宇治市大久保町北ノ山101-５
「大阪府」
プレイシティチャレンジャー：守口市土居町８番11号
「和歌山県」
タイトーイン和歌山店：和歌山市美園町５丁目１－８
「岡山県」
アミューズメントH．I．S：岡山市神下185-１
「広島県」
アミューズメントZizz：大竹市新町１－２－３ニチエー大竹ビル１F
「福岡県」
GAME EVEZOO：大牟田市新栄町16-９
「大分県」
ゲームスポットフォーカス：大分市末広町１丁目１末光ビル１F

狙うぞハイスコア!!２の次回の締切日は、

5月6日(月)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!! 2掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンのマップも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

すばらしい本屋さん

グレート本屋さんリスト　ゲーメストバックナンバー常備店

北海道地方
●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市3条通8丁目右2
☎0166-26-6100

東北地方
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
☎022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央１町目10-1
☎022-264-0718
●BOOK SHOP　ますや
岩手県久慈市中町2-5　ダイエー内
☎0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
☎0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
☎0173-35-4666

関東地方
●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
☎0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
☎0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
☎0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクェアにしちば1F
☎043-255-6281
●ブックプラザみしま
千葉県習志野市大久保1-20-24
塚本ビル1F
☎0474-93-4939
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
☎0436-43-0979
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー3F
☎0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神由神保町1-21-6
☎03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
☎03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原テパート3F
☎03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第2中栄ビル2F
☎03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3 1F
☎03-3251-3100
●T・ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
☎03-3257-2776
●書泉ブックタワー7F
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
☎03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2F
☎03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7
紀伊國屋ビルＩF
☎03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
☎03-3341-0921
●まんがの森高田馬場店
東京都新宿区高田馬場1-33-6
☎03-3209-0932
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4
菊月ビル
☎03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16
KHビル1F
☎03-3458-1430
●ヤマギワソフト館　6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
☎03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
☎03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18
五反田NTビル
☎03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
☎03-5489-0257
●アニメイト　渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4
東武冨ビル1F
☎03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館6F
☎03-3406-9319
●えるはれショップ渋谷店
〒150東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル井立ビル5F
☎03-3462-2704／FAX:03-3462-2904
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
☎03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル1F
☎03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
☎03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
☎03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16
上野新高ビル1F
☎03-3833-3411
●田無書店
東京都田無市本町4-2-11
エンジョイライフオリエス2F
☎0424-66-0361
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
☎0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
☎0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12
長谷川ビル1F
☎0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル2F
☎0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺MRビルB1F
☎0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
☎03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
☎03-3687-5022
●まんがの森横浜店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII1F
☎045-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
☎0468-22-2224
●湘南台ブックセンターライオンズ
神奈川県藤沢市湘南台2-8-7
☎0466-46-0740
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
☎0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40
小田急マルシェ内
☎0463-78-5521
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●アニメイト大宮
埼玉県大宮市桜木町1-13-6
109ビル1F
☎048-646-0320
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル2F
☎0492-24-6701
●コミックメイツ川越店
埼玉県川越市脇田町9-3K
SQUARE　3F
☎0492-26-8317
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
☎0493-23-6611

北陸地方
●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
☎0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第3土地区画35街区3
☎0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟県三条市荒町2-22-29
☎0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4丁目30番
☎0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル2F
☎025-287-2236

東海地方
●明屋書店浜松幸店
静岡県浜松市幸1-4-18
☎053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
☎0543-64-8012
●やまわWAVE松富店
静岡県静岡市昭府2-24-1
☎054-271-0888
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7丁目1-8
☎0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2第二太閤ビル1F
☎052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
☎052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
☎052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
☎052-762-2345
●正文館ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
☎052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ケ丘164
☎052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
☎052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
☎0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古伝96
☎0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
☎0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
☎0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
☎0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード5号店
愛知県豊田市西岡町保ヶ山70
☎0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
☎0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード7号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
☎0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
☎05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
☎0595-64-4720

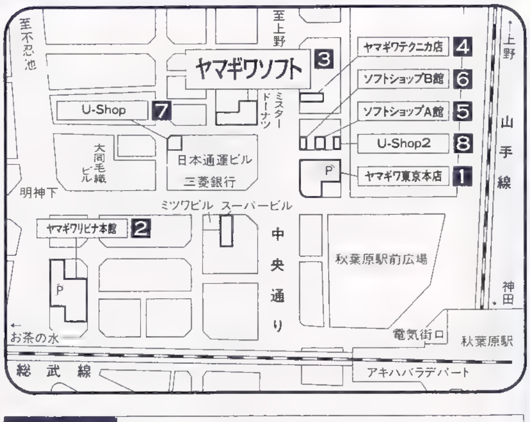
近畿地方
●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
☎075-221-0280
●駸々堂コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館2F
☎075-221-0348
●ブックストア談京都店
京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1階
☎075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
☎0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
☎06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル2F
☎06-633-2634
●福家書店　阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
☎06-633-0298
●駸々堂書店コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4F、5F
☎06-211-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市都島区東野田町2-1-38
京都モール4F
☎06-353-4011
●わんだーらんどなんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
☎06-636-3313
●えるはれショップ大阪店
〒556大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館6F
☎06-636-3401／FAX:06-636-3402
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
☎0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
☎06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
☎0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
☎0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
☎06-381-5835
●田村書店　茄子作店
大阪府枚方市茄子作４丁目15-15
☎0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
☎0742-43-8512
●BLサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
☎0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
☎0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２F
☎078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館３階
☎078-393-0170

中国・四国地方
●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
☎0849-23-9434
●コスモ書店
岡山県岡山市駅元町22-10
☎086-256-7891
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
☎086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１
ポッポ街２F
☎0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
☎0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
☎0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
☎08368-3-4987

九州地方
●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルB1F
☎092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
☎092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
☎093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4F・6F
☎0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
☎096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
☎096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
☎0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
☎099-267-8366

今月の本屋さん：ヤマギワソフト館 6Fゲームフロア

ゲーメストの雑誌、ムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。ご相談に応じます。
営業　小林直文　真下直幸　まで
TEL　03（3293）9326



営業時間
平日　10：30〜20：00
土・日・祭日　10：00〜20：00



ちぃーす。ヤマギワソフト館6Fゲームフロアっす。ソフト館は音楽を中心にした秋バには珍らしい（？）かっちょいい店なのだ。だからと言ってゲームフロアを甘く見る事なかれ。次世代機ソフトを中心に、ゲームミュージック、ビデオ・LDなどなど、もちろん関連書籍もバッチリ。って事はゲーメストのムック、ビデオ、コミック、バックナンバーetcもカバー。ゲーメストコーナーとテクノで君たちの来店を待ってるゼィ。

ヤマギワ　ソフト館
6Fゲームフロア
東京都千代田区外神田3－13－12
TEL03－3253－2111
（大代表）

ゲーメスト本誌

No.114（'94年5月15日号）	500円
No.136（'95年1月30日2月15日合併号）	550円
付録：'95年ゲーメストカレンダー	
No.138（'95年3月15日号）	550円
付録：'95AOUショー最強ゲームはどれだ!!	
No.139（'95年3月30日号）	500円
No.140（'95年4月15日号）	500円
No.141（'95年4月30日号）	530円
No.142（'95年5月15日号）	500円
No.144（'95年5月30日6月15日合併号）	550円
付録：餓狼伝説3ガイドブック	
No.145（'95年6月30日号）	550円
付録：PERFECTⅡ	
No.146（'95年7月15日号）	550円
付録：'96ゲームメーカー就職情報最前線	
No.147（'95年7月30日号）	530円
付録：ゲーメストグッズパーフェクト	
No.150（'95年8月30日9月15日合併号）	550円
付録：KOFポスター　ゲーセンMAP	
No.151（'95年9月30日号）	530円
No.152（'95年10月15日号）	550円
No.154（'95年10月30日号）	530円
とじ込み付録：ゲーム用語辞典	
No.155（'95年11月15日号）	500円
No.156（'95年11月30日号）	530円
No.157（'95年12月15日号）	500円
No.159（'95年12月30日号）	530円
No.160（'96年1月15日号）	530円
No.162（'96年1月30日2月15日合併号）	550円
No.164（'96年2月29日号）	550円
No.165（'96年3月15日号）	550円
No.166（'96年3月30日号）	530円
No.167（'96年4月15日号）	530円

ゲーメスト増刊

ストリートファイターⅡダッシュ	1200円
付録：ストⅡダッシュポスター	
スーパーストリートファイターⅡ	1280円
付録：スーパーストⅡ特大ポスター	
スーパーストリートファイターⅡX	1280円
付録：スーパーストⅡポスター	
ヴァンパイア	1380円
付録：ヴァンパイア スペシャルポスター	
No.153（'95年10月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.3	
No.158（'95年12月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.4	
No.161（'96年1月15日号増刊）	780円
サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻	
No.163（'96年2月15日号増刊）	540円
ゲーメストWORLD　VOL.5	

ゲーメストムック

No.1　サウンドコンプリートストリートファイターⅡX	3500円
付録：Macintosh対応CD－ROM	
No.2　ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	
付録：巨大ポスター	1280円
No.3　豪血寺一族2	1680円
付録：スーパーアレンジCD	
No.4　真サムライスピリッツ完全版	1380円
付録：真サムライスピリッツポスター	
No.5　バーチャファイター2　Act.1	780円
No.6　ダライアス外伝	980円
No.7　スーパーリアル麻雀PV	1980円
No.8　鉄拳	980円
No.9　ギャラクシーファイト	980円
No.10　バーチャファイター2　Act.2	1380円
No.11　ヴァンパイア ハンター	1380円
付録：描き下ろしB2ポスター	
No.12　餓狼伝説3	1280円
付録：テリーVSバッシュ激闘B2ポスター	
No.13　天外魔境真伝	1280円
付録：B2サイズポスター	
No.14　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル	780円
No.15　鉄拳2　Act.1	780円
No.16　ストリートファイターZERO	1380円
付録：B2描き下ろしイラストポスター	
No.17　カプコンイラストレーションズ	2000円
No.18　ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル	1480円
No.19　バーチャファイター2　Act.3	980円
No.20　サイバーボッツ設定資料集	1800円
No.21　アーケーダー	880円
No.23　鉄拳2　Act.2	1280円
No.25　闘神伝2	980円
No.26　ファイティングバイパーズ	980円
No.27　マーヴル・スーパー・ヒーローズ	1380円

※お求めは、書店様か、ゲーメスト読者サービス部へ注文して下さい。

ハイブリッド グッズ取扱店

「グッズ取扱店」になりたいお店様へ
グッズ常備店になりたいお客様は左記担当までご連絡ください。ご相談に応じます。
担当　営業部　岩永明紀　☎03（3293）9321

●スーパードキドキ　浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
☎048-866-0200
●クウム　太田本町店
群馬県太田市本町20-19
☎0276-25-4585
●チルコポルト上尾店
埼玉県上尾市谷津2-1-50
☎048-777-2277
●イエローサブマリン渋谷店
東京都渋谷区神南1-20-8芳賀電ビル4F
☎03-3462-7466

●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1ラポートピアBLD2F
☎03-3354-2264
●ペーパームーン　イリナカ店
愛知県名古屋市昭和区滝川町33イリナスクエアビル1F
☎052-833-5016
●ペーパームーン　岐阜店
岐阜県岐阜市東金室町1-17ムラセビルB1
☎058-266-8481
●SRGタカミヤ㈱
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-3
☎06-641-5590
●㈱アルケミックス・コスモタワー
大阪府大阪市住之江区南港北1丁目14-16
☎06-615-6134
●アルファスポット
群馬県太田市石原473-1
☎0276-46-8836
●TOYO ANIMATION
愛知県名古屋市中区栄3-7-5
☎052-251-2588
●蔵王書店
山形県山形市香澄町2丁目3-35ヤマザキビル内
☎0236-41-8355
●福家書店アベノベルタ
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10B2F-4
☎06-633-0298
●アミューズメントジャングル
福岡県大野城市下大利1丁目1-1-1F
☎092-592-7871
●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1丁目7-1
☎022-261-2461
●ジュンク堂書店
兵庫県神戸市中央区三宮2-11-1-215西館2F
☎078-392-0293
●コスパショップ
東京都渋谷区道玄坂2-11-1泉屋ビル
☎03-3770-3383
●SRGスタンバイVer.7
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-7
☎06-641-7650
●ファミコンショップマリオ
東京都新宿区高田馬場2-13-2
☎03-3204-7350
●ハイパーゲームランドビンゴビンゴ
高知県高知市城山197-1レジテンス扇
☎0888-31-2131
●タイムトンネル国府宮店
愛知県稲沢市松下2丁目1-26
☎0587-24-6660
●ファミコンランド若松店
福岡県北九州市若松区本町2丁目13-22-2F
☎093-751-8437
●ブルート春日原店
福岡県春日市春日原北町1-13
☎092-592-0958
●ブックランドアレックス伝馬店
栃木県宇都宮市伝馬町2-22
☎0286-37-3430
●遊コン姫路駅前店
兵庫県姫路市駅前町322
☎0792-84-4758
●遊コン姫路キャスパ店
兵庫県姫路市西駅前町88

●遊コン倉敷駅前店
岡山県倉敷市阿知2-3-10
☎086-427-5415
●ファミコンスーパーZ
愛知県今治市波止浜11-151
☎0898-43-0112
●遊コン伊丹店
兵庫県伊丹市西台3-1-4
☎0727-73-106

編集部では今、密かにマジドロ2の対戦が熱い。だがその実体は、フールを極めんとする愚か者の集い…。

全国のエリアルレイヴマニアたちよ あのサノスを理解できる日は近い

X－MEN、マーヴル・スーパーヒーローズなどなど、アーケード、コンシューマを問わず続々と発表されるマーヴルの世界を題材にしたゲームで、マーヴルに興味を持ってコミックスを集めてみた人も、マーヴル・スーパーヒーローズのラスボス・サノスに出会った時は「誰？」と思ってしまった人が大半なのではないだろうか。ゲームが出始めのころで彼を知っている人がいたとしたら、それは相当のマーヴル通。

以前、本誌でそのサノスが登場する「インフィニティイガントレット」シリーズを紹介したことはあるけれど、当時はまだそのシリーズは翻訳されておらず、その場では簡単な紹介のみにとどまってしまっていた。これでは、サノスのことなど深く理解できようはずもない。あのでたらめな強さや、サノスの女バージョンみたいな人が腕にぶらさがる勝ちポーズが何を意味するのか、イマイチわからんところであった。

しかし、みんなの願いが天に届いたからかどうかは知らぬが、4月20日、ついに待望のインフィニティ　ガントレットシリーズが発売されることになったのだ。同時に、マーヴル・スーパー・コミックスとして発刊を続けてきた同シリーズも、このインフィニティ　ガントレットのVol－1から、「マーヴルクロス」と新たに生まれ変わるという話。内容も新しくなり、いままで以上に充実したものになるらしいぞ。



コミックスを読めば、キャラへの思い入れも倍増だ。

とにかく、第1弾にマーヴルのスーパーヒーローたちが勢揃いするインフィニティシリーズを持ってくるあたり、これからのコミックリリースには、相当な期待を持てそうな感じだ。毎月20日には、近所の書店をチェックする必要があるかもね。

お問い合わせ先
03(3222)9853

TM&© 1996Marvel Characters.
All rights reserved.

みんな、マジドロやってるかい？ 倒せ大ボスキャンペーン

このページのリードを読んでもわかるように、編集部でも大人気のマジカルドロップ2。上へ上へと連鎖していく一風変わったシステムと、アクの強いキャラクターが魅力のパズルゲームなのだな。

何者かのプレイする「ゲームスタート」の声が聞こえた日には、仕事なんか手につかないのだ。

マジドロ2は、3月末にすでに発売されているので、もうプレイしている人もたくさんいると思う。はやくも最終ボスまで到達できてしまった強者もいるのかな。

そんな人には、この告知は楽勝。ゲームセンターなんかで、もう知っている人もいるかも知れないけれど、マジドロ2の発売元、データイーストでは、発売に合わせてキャンペーンを展開しているのだ。

キャンペーンとはいっても内容はいたって簡単。出題されているクイズに答えると、マジカルドロップ2のキャラクター絵ハガキが抽選で200名に当たってしまうというものだ。こいつは、マジドロマニアなら、ぜひとも応募しなくちゃならないね。

応募したい人は、官製ハガキに必要事項と、次の質問の答えを明記して送ってね。5月末日の消印まで有効。がんばってクリアしよう。

Q.マジカルドロップ2の最終ボスを倒すと、最終ボスはいったいどうするでしょう？1～3番の中から選んでください。

①自分を磨くための旅に出る。
②改心していい人になる。
③ぐれて救いようがなくなる。

必要事項
問題の答え
郵便番号　住所
氏名（ふりがな）　年齢
電話番号
このゲームに対する感想

クイズの宛先
〒167　東京都杉並区荻窪5－11－17
データイースト（株）M2キャンペーン係

©1996 DATA EAST CORP.／Copyright ©1995, RUSS LTD.

ぼくらの家にYOGEがやってくる!?

先日、渋谷でYOGEのイベントが開催された。YOGEとは、海外のゲームのこと。つまり、洋ゲー。そんな、海外からプレイステーションへと移植されるソフトの体験会だったのだ。

海外のゲームというと、なんだか僕らの身のまわりでは馴染みのないものに思えるけれど、モータルコンバットやウィズなど、結構プレイしたことのあるゲームも多い。その中には、ユーモアと奇抜なアイディアにあふれた作品もよくみられる。

プレイステーションのグラフィック技術は、海外での評価も高いらしく日本にも負けないほどの人気。こちらと同じソフトももちろん販売されているけれど、あちらのみのラインナップも多い。中でも、ダントツに人気なのがプライマルレイジらしい。

今回の体験会では、そういった海外での人気が高いGEXやDOOMをはじめ、ユニークな作品が発表された。

傾向としては、3Dのシューティングやアクション、レースものが多く、デモ画面に妙に力が入っていたりして、なんだか非常に外国っぽい。しかし、むこうのレースゲームには必ずといっていいほど、ライバルを殴ったり、弾を撃ったりして妨害する要素があるのはなぜなんだろうか。

そのほかにも、あのシカゴ・ブルズのマジック・ジョンソンと、華麗なるスカイフックを持つ元レイカースのカリーム・A・ジャバーが監修したってだけでも思わず欲しくなってしまうバスケットゲーム「TOTAL NBA'96」など、続々と発売されていくのだ。

その一部を掲載しておくので、ちょっとチェックしておこう。

タイトル	発売日	ジャンル	発売元
Alien Trilogy/エイリアントリロジー	4月発売予定	3Dシューティング	アクレイムジャパン
SLAM'N JAM'96 featuring MAGIC &KAREEM/マジックジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	7月発売予定	スポーツアクション	BMGビクター
GEX/ゲックス	発売中	アクションゲーム	
ROAD RASH/ロードラッシュ	3月22日	レース	EAV
DESCENT/ディセント	発売中	3Dアドベンチャーシューティング	ソフトバンク
DOOM/ドゥーム	4月19日	3Dアクションゲーム	
SPOT/スポット（仮）	未定	アクション	ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
Lone Soldier/ローンソルジャー	6月発売予定	3Dアクション	
NOVASTORM/ノバストーム	発売中	シューティング	ビクタエンターテインメント
THUNDERHAWK II/サンダーホークII	5月24日	アクションシューティング	
Destruction Derby/デストラクションダービー	発売中	サバイバルカーバトルゲーム	SCEI
Wipeout/ワイプアウト	3月22日	反重力レーシングゲーム	
ESPN StreetGames/イーエスピーエヌストリートゲームズ	4月19日予定	アクションスポーツ	

話題のキャラポスターに、待望のときメモ登場！

田渕健康率いる「Team如月」に、まわりがどんどん浸食されていく今日このごろ。会員わずか2名の「犬ころ同好会」は肩身の狭い思いを…てなことは置いておいて。

編集部でも未だ絶大な人気を誇るときめきメモリアルが、ついにポスタードリームに加わったのだ。絵柄には藤崎、美樹原、虹野、朝日奈、鏡、清川の6人が登場する。どうやら紐緒や如月がいないようだが、これはいったい？

とりあえず人だかりは必至であるので、急いでスロットをまわしに行こう。

販売パンプレスト



これが当たりの等身大ポスター。当たったらラッキー。

©1995 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

まだ間に合うぞ 幻の龍虎を予約しに行こう

ゲームセンターでも、もうばっちり稼働中の「龍虎の拳外伝」。当然のことながらネオ・ジオCD版も発売されるのだが、同時に豪華特典の付いたマニアックコレクションが発売されるのだ。

でも、マニアックコレクションは完全な予約限定販売なので、手に入れるには4月29日までにお店に予約しないといけないぞ。値段のほうも8800円と、通常のソフトより1000円高いので注意。

セット内容は、龍虎の拳外伝特製コイン、オフィシャルアートブック、スペシャルステッカーセット、限定版オリジナルデザインCDソフトの4点。以上のものが、マニアックコレクションの特製ケースにパッケージされているのだ。

商品の発売は通常のソフトと同時の6月を予定。



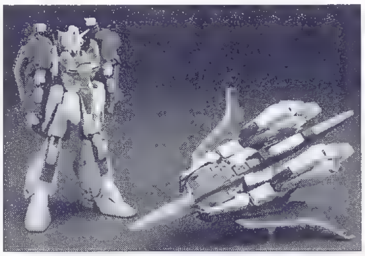
このイラストが目印。

マスターグレードシリーズ Zガンダム発売

「RX-78ガンダム」「量産型ザク」「シャア専用ザク」と次々に発表されてきたマスターグレードシリーズに、ガンダムシリーズにおいても異色の人気を誇る「MSZ-006Zガンダム」が加わったぞ。

シールドやメガビームランチャーなどの装備はもちろん、新設定を加えた変形プロセスでウェイブライダーへの変形も可能。しかも彩色済み、接着剤不要のスナップフィット形式で、組み立てもお手軽にできてしまうのだ。サイズは100分の1スケール（全高約200ミリ）。4月27日発売。

お問い合わせ先
株式会社バンダイ　ホビー事業部
03（3847）5116

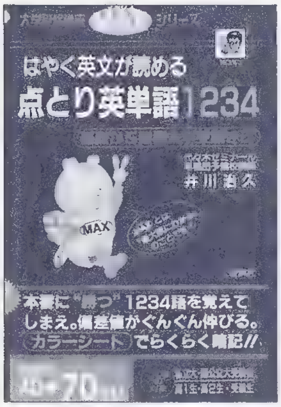


Z特有のスリムなボディを忠実に再現。WR時にはランディングギアで接地できる。

新声社って、実は参考書も出してるのさ

ゲームでばっちり遊んだ後は、やっぱり勉強もしないとね。つらいことだけれど、学生のうちはがんばらないといけない。で、新声社って実は、学術参考書なんかも出していたりするんだな、これが。

今年も、大学受験を控えている受験生のために、英単語の暗記用の「点とり英単語1234」と、大学合格のためのコツがこれを読めば一発でわかる「現役合格の法則63」を出版しているのだ。受験生のみんな、試してみてね。



大学受験講座マックスシリーズ
点とり英単語1234　はやく英文が読める
井川治久　著
980円



大学受験講座マックスシリーズ
らくらく現役合格の法則63　最大限にわかり高得点がとれる
井川治久・菊田大一郎ほか著
980円

君も仮想都市に住んでみない？ インターネットサービス「ワールズチャット」

最近はインターネットカフェなんてものもできて、誰でも気軽にパソコン通信ができるようになった。いやー、時代も進んだね。彼女と一緒に遊びに行って、パパッと外国の情報欄にアクセスなんかしちゃった日には、格好いいーてなもんでモテモテ度もアップてもんだ、ちきしょうめ。

まあ、アクセスの目的がもてたいからって人はあまりいないと思うけれど、そのインターネットの世界に、もうひとつの仮想都市を創ってしまったのが、米国ワールズ社の「ワールズチャット」なのだ。

仮想都市てのがどんなものかっていうと、簡単にいえば3DのRPGゲームのような世界で、そこにアクセスした人たちが自由に動き回っているといった感じだ。普通、パソコン通信というと文字だけのやりとりだけれど、その世界では自分の分身となる体（アバター）を動かして、買い物をしたり探検をしたりと、実際に生活しているかのような体験ができる。

このワールズチャットの日本版をワールズ社と提携・開設するのは、日商岩井と、ゲーメストもお世話になっている凸版印刷。開設は4月から行われている。

このサービスを利用するためのソフトは、雑誌に添付されたCD-ROMやオンラインによる配信を通じて無料で手に入れられているぞ。

お問い合わせ先
凸版印刷株式会社　広報部
03（3835）5636
担当：生明、浅野
日商岩井株式会社　広報室
03（3588）4036
担当：広谷



こんな世界で、アバターを通して自由に動きまわるのだ。

プレゼント

MARVEL SUPER HEROES TM&©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP.INC. ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.,LTD.1995 ALL RIGHT RESERVED THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP.INC
TM&©1996 Marvel chracters.inc.All rights reserved.

締め切り5月15日　発表7月15日号　ハガキ169ページ

はいはーい今月のプレゼントの時間ですよー。みんなバリバリアンケートに答えて欲しいプレゼントに応募しちゃってねー。

ゲーメスト提供
1 マーヴルスーパーヒーローズ基板



1名

エリアルレイブが超いい感じなマーヴルの基板を１名様に。これさえあればサノスやDr.ドゥームも使えるぞ！くわしいことはマーヴルムックのほうを見てね。

読者サービス部提供
3 リアルバウト餓狼伝説ビデオ&矢尾一樹サイン

Mr.当て身こと、ギースハワード様最後の闘いになるリアルバウト餓狼伝説のビデオと、今回このビデオのナレーションをやっている、矢尾一樹さんのサインをセットにして３名に。



3名

データイースト提供
2 マジカルドロップ2バンダナ

ネオジオ対応ソフトとして新登場したマジカルドロップ2のバンダナを20名に。このマジカルドロップ2では、倒せ大ボスキャンペーンというのをやっているぞー。くわしいことはインフォメーションのコーナーを見てね。

20名



カプコン提供
4 ストリートファイターZERO2ポスター

みんなが待ちに待ったストZERO2が遂に発売されたぞ！そこで、ゲーセンなどに貼られているストZERO2のポスターを5名の方に。

5名



アートプレスト提供
5 ポスタードリーム用景品「同級生、同級生2ポスターパート2」

超人気エレメカ「ポスタードリーム」の同級生シリーズに第2弾が登場！こんどはビッグサイズポスターも2種類に増え、さらにシールポスターも加わって（8番のポスター）益々コレクション性がアップ。全種類欲しいだろうと思うけど、好きなポスターの番号をひとつだけ書いて送ってね。

各1名



©エルフ

5月15日号

3月15日号プレゼント当選者発表

ゲーム天国基板
榎木達也 君 和歌山県

キャプテンハーロック人形
北谷政孝 君 山口県

麻雀同級生テレカ&ポスター
橋本浩一 君 富山県
嶋田利光 君 埼玉県
松波慎一郎 君 神奈川県
田辺靖 君 北海道
野口孝之 君 奈良県

サムスピ斬紅郎無双剣ポスター
長沢美樹 さん 愛知県

本間裕美 さん 鳥取県
井上裕樹 君 東京都
高田賢 君 新潟県
吉田治 君 長野県

同級生マルチカン
西山和彦 君 広島県
稲村正彦 君 兵庫県
榊原佳枝 さん 愛媛県
松下雄一 君 千葉県
下田和久 君 東京都
鈴木紀夫 君 東京都

増刊サムライスピリッツ斬紅郎無双剣プレゼント当選者発表

ネオジオCD
古殿大祐 君 福岡県
小田原治臣 君 大阪府
中村光彦 君 青森県
川井路子 さん 千葉県
榛葉栄吉 君 静岡県

ネオジオ
梅田裕子 さん 東京都
志塚宏美 さん 群馬県
岡本誠 君 福岡県
中澤孝俊 君 愛知県
山内浩二 君 岡山県

ネオジオCDソフト斬紅郎
加藤秀之 君 宮城県
菅原真以子 さん 東京都
岸下元紀 君 愛知県
立谷裕哉 君 兵庫県
滝井絢子 さん 奈良県

ネオジオロムカセット斬紅郎
奥山直樹 君 北海道
福島傑 君 兵庫県
市川将 君 大阪府
堀井智美 君 広島県
厚谷きくえ さん 北海道

ナコルルテレカ
田名網正吾 君 千葉県
長谷川守 君 奈良県
木村智史 君 島根県
佐藤雄大 君 東京都
木村達也 君 埼玉県
青山徳幸 君 群馬県
島田健吾 君 宮城県
上村清一 君 青森県

山田太一 君 北海道
松村明 君 兵庫県

チャムチャムテレカ
村井貴雅 君 福岡県
山下弘記 君 静岡県
安楽翔平 君 埼玉県
石橋伸彦 君 愛知県
福田正明 君 福岡県
橋本道広 君 長野県
安藤浩史 君 東京都
相沢守 君 東京都
谷川信一 君 大阪府
浅井一郎 君 兵庫県

ガルフォードテレカ
小沢淳 君 東京都
小椋聡 君 和歌山県
安藤友範 君 石川県
土井ゆうじ 君 岡山県
三好裕二 君 香川県
馬場友弘 君 宮城県
奥田慎也 君 岐阜県
島野一信 君 大阪府
津守健輔 君 徳島県
大橋祐介 君 愛知県

ナコルル人形（紫）
渡辺真世 君 大分県
茂信人 君 兵庫県

ナコルル人形（ed）
井上淳 君 福岡県
山崎信吾 君 神奈川県

テリー革ジャン
和田克幸 君 岐阜県

鉄拳2ムックプレゼント当選者発表

鉄拳2非売品ポスター
辻村真人 君 東京都
矢野真弓 さん 徳島県
近藤豊 君 愛知県
久保猛 君 神奈川県
村山令生 君 東京都
才木俊男 君 長崎県
石田大介 君 愛知県
山賀直樹 君 新潟県
大庭真一郎 君 神奈川県
小川哲也 君 東京都
中木原政友 君 福岡県
荒木真一 君 東京都
横井快 君 北海道
竹内良介 君 神奈川県
中上裕之 君 広島県
依藤達也 君 兵庫県
佐藤光隆 君 山形県
菅原和也 君 山形県
佐藤修 君 埼玉県
室井潤 君 栃木県
中村洋 君 大阪府
藤原淳 君 神奈川県
清水哲 君 東京都
吉永慶一郎 君 熊本県
高橋利彦 君 東京都
三浦淳一 君 千葉県
小宮利公 君 東京都
佐藤基 君 東京都
児島昌 君 埼玉県
加藤義成 君 北海道
市原義正 君 千葉県
佐藤幸子 さん 宮城県
豊田浩治 君 岐阜県
磯和義憲 君 三重県
土居誠 君 愛媛県
浅香知史 君 茨城県
濱中順也 君 兵庫県
北向浩史 君 兵庫県
原田民弥 君 千葉県
吉田健二 君 兵庫県
井上真史 君 栃木県
村岡陽介 君 宮城県
奥村真二 君 愛知県
松石貴裕 君 福岡県
天野圭子 さん 東京都
藤本政弘 君 香川県
坪田治 君 神奈川県
小林春樹 君 神奈川県
氏原祐介 君 千葉県
清水潤二 君 東京都
安福就久 君 兵庫県
猪瀬孔二 君 千葉県
福島富夫 君 北海道
矢島寛之 君 東京都
森下誠 君 東京都
山岸弘成 君 東京都
浅井永行 君 愛媛県
原田健次郎 君 埼玉県
竹井祐介 君 東京都
松丸圭 君 東京都
山田康彦 君 東京都
船台洋介 君 埼玉県
太田彰浩 君 東京都
志方則之 君 埼玉県
白川貴幸 君 千葉県
小林健一 君 東京都

柳沢譲司 君 静岡県
船橋恵美 君 愛知県
安達哲也 君 京都府
牧山弘敬 君 岐阜県
横川照治 君 愛知県
坂英樹 君 愛知県
船津義基 君 広島県
森康哲 君 愛媛県
山田貴史 君 東京都
大原重芳 君 兵庫県
神崎博司 君 静岡県
佐藤幹雄 君 新潟県
日沼正信 君 千葉県
末次淳子 さん 熊本県
金澤博一 君 東京都
鈴木直幸 君 東京都
西田憲二 君 三重県
川鍋由紀子 さん 兵庫県
田中勉 君 愛知県
山崎浩 君 岡山県
東谷聡 君 三重県
山口裕之 君 大阪府
小池芳典 君 埼玉県
勅使川原友和 君 群馬県
大崎昇 君 東京都
山崎栄吉 君 埼玉県
宮脇浩史 君 鹿児島県
小川啓介 君 北海道
山口勤 君 東京都
宮崎昭夫 君 大阪府
田中憲 君 兵庫県
松村謹 君 大阪府
飯田達也 君 東京都
宮崎弘昭 君 大阪府
榎本学 君 埼玉県
鈴木健史 君 栃木県
佐々木雄二 君 宮崎県
石川雅也 君 愛知県
太田滋 君 新潟県
藤山和彦 君 京都府
成見大介 君 石川県
高橋忠充 君 愛知県
八木原大介 君 福岡県
能瀬雅光 君 埼玉県
高間敏一 君 福井県
山田好朝 君 東京都
石本裕二 君 愛知県
大野本直 君 東京都
馬場邦博 君 岐阜県
高見将徳 君 岐阜県
大石孝太郎 君 千葉県
梶原一騎 君 千葉県
石川裕貴子 さん 大阪府
前田健志 君 千葉県
佐中末則 君 福岡県

鉄拳2Ver.Bポスター
末次淳子 さん 熊本県
武井昭子 さん 兵庫県
加瀬淳 君 千葉県
原田理 君 滋賀県
安田明洋 君 山口県
山本晶子 さん 東京都
横谷健一 君 神奈川県
木村博夢 君 山口県
奈良雅俊 君 北海道
佐藤良平 君 東京都
小金丸亮一 君 福岡県

本格的基板屋 Funtom 初心者から業者迄まずはご来店を!!

今月の超特価基板
ゲーム天国(ロム) ¥23,000
ぷよぷよ ¥7,000
ギャルズパニックII ¥18,000
脳力向上委員会 ¥2,000
ツインビーヤッホー(ロム) ¥4,000

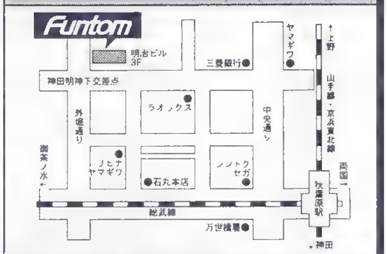
キャノンダンサー	¥5,000	ヴァンパイアハンター（ロム）	特価
ストライカーズ1945	¥68,000	スーパーストIIX（ロム）	特価
ぷるるん	¥10,000	ヴァンパイア（ロム）	特価
がんばれギンくん	¥15,000	マーヴルスーパーヒーローズ（ロム）	特価
スーパースラムズ	¥58,000	プリルラ	¥78,000
レイフォース	¥48,000	パズルボブル（ロム）	¥15,000
メタルブラック	¥48,000	バブルシンフォニー（ロム）	¥4,000
グラディウスII	¥33,000	森口博子のクイズでヒューヒュー(ロム)	¥3,000
バツグン	¥35,000	Mr.DO!VSユニコーン（基板）	¥10,000
グレートラグタイムショー	¥38,000	バイオレンスファイト	¥18,000

この他の基板も超特価放出中！

遊ばなくなった中古基板、高価買収致します！価格はお電話にてご確認下さい。

☆在庫は常に変動してますのでお電話にてご確認下さい。
☆資料請求は下記住所「GM係」まではがきで申し込んで下さい。

《お支払い方法》
①現金書留 または ②銀行振込
住友銀行御茶ノ水支店
普通預金 口座番号713626



〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3F 有限会社ファントム TEL(03)3257-1126（営業時間）AM10:30～PM7:00

ほしい物を今すぐ手元に!!

分割払い
始めました。

★低金利ローン★ ★商品の組合せは自由自在です。★ ★最高60回までOK!!★

SEGA ニューアストロシティ
（筐体12ボタンパネル使用）



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

SEGA ニューアストロシティ＋ファイティングバイパーズ組込
（筐体12ボタンパネル仕様）



通販価格￥785,000(税込)
初回￥71,040　￥70,900×11回
初回￥38,280　￥38,200×23回
初回￥27,320　￥27,300×35回

SEGA ニューアストロシティ
SEGA バーチャロン 組込
（筐体専用パネル）



通販価格￥960,000(税込)
初回￥86,940　￥86,700×11回
初回￥47,180　￥46,700×23回
初回￥36,420　￥33,300×35回

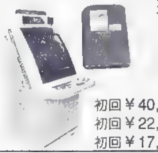
SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM CPⅡシステム セット 通販価格￥558,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO 2　（カート）
シャドーオーバーミスタラ（カート）
マーヴルスーパーヒーローズ　カート
ヴァンパイアハンター　カート）
サイバーボッツ　カート）
X−MEN　（カート

初回￥50,472　￥50,400×11回
初回￥28,444　￥27,100×23回
初回￥19,616　￥19,400×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
CAPCOM ストZERO 2（新品） セット
通販価格￥439,000(税込)



CPSⅡマザーボード
ストZERO（カート）

初回￥40,276　￥39,600×11回
初回￥22,852　￥21,300×23回
初回￥17,628　￥15,200×35回

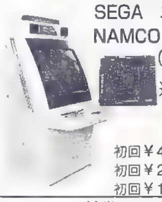
SEGA ニューアストロシティ＋TAITO F3 セット
(筐体12ボタンパネル仕様)　通販価格￥498,000(税込)



F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
パズルボブル2（カセット）
ゲキリンダン（カセット）
究極タイガーⅡ（カセット）

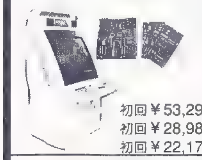
初回￥45,932　￥44,900×11回
初回￥25,064　￥24,200×23回
初回￥17,996　￥17,300×35回

SEGA ニューアストロシティ
NAMCO ソウルエッジ セット
(筐体12ボタンパネル仕様)



通販価格
￥438,000(税込)
初回￥40,292　￥39,500×11回
初回￥21,684　￥21,300×23回
初回￥16,376　￥15,200×35回

SEGA ニューアストロシティ(12ボタンパネル仕様)
KONAMI GXセット　通販価格￥588,000(税込)



GXマザーボード
沙羅曼蛇2（ロム）
セクシーパロディウス（ロム）
ときめきメモリアル対戦（ロム）
サッカースーパースターズ（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト（ロム）

初回￥53,292　￥53,100×11回
初回￥28,984　￥28,600×23回
初回￥22,176　￥20,400×35回

CAPCOM ミニキュート（新品）
CAPCOM ストZERO2（新品）セット
（18インチ筐体）



通販価格￥235,000(税込)
初回￥21,540　￥21,200×11回
初回￥12,280　￥11,400×23回
初回￥10,720　￥ 8,100×35回

CAPCOM CPSⅡボードマスターセット
通販価格￥378,000(税込)



ボードマスター
CPSⅡマザーボード
ストZERO 2（カート）
シャドーオーバミスタラ(カート)
マーヴルスーパーヒーローズ（カート）
ヴァンパイアハンター（カート）
サイバーボッツ（カート）
X−MEN（カート）
CPSⅡ用ハーネス

初回￥34,652　￥34,100×11回
初回￥20,604　￥18,300×23回
初回￥14,756　￥13,100×35回

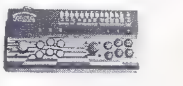
NAMCO 鉄拳2NEW Ver,ボードマスター セット
通販価格￥230,000(税込)



ボードマスター
鉄拳2 NEW Ver
ハーネス

初回￥21,620　￥20,700×11回
初回￥13,340　￥11,100×23回
初回￥11,460　￥ 7,900×35回

PANATWIN. JALECO セット
通販価格￥168,000(税込)



パナツイン
MEGA32マザー
ゲーム天国（カート）
P-47 ACES（カート）
スーチーパイ2（カート）
湾岸戦争（カート）
ハーネス2本（カート）

初回￥16,012　￥15,100×11回
初回￥ 9,924　￥ 8,100×23回
初回￥ 7,336　￥ 5,800×35回

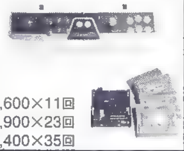
NAMCO ソウルエッジ ボードマスター セット
通販価格￥258,000(税込)



ボードマスター
ソウルエッジ
ハーネス

初回￥23,372　￥23,300×11回
初回￥13,844　￥12,500×23回
初回￥11,516　￥ 8,900×35回

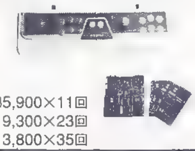
TAITO F3, ボードマスター セット
通販価格￥328,000(税込)



ボードマスター
F3マザーボード
バブルシンフォニー（カセット）
ダライアス外伝（カセット）
エレベーターリターンズ（カセット）
パズルボブル2（カセット）
ゲキリンダン（カセット）
究極タイガーⅡ（カセット）
ハーネス

初回￥29,952　￥29,600×11回
初回￥17,404　￥15,900×23回
初回￥11,656　￥11,400×35回

KONAMI GX.ボードマスター セット
通販価格￥398,000(税込)



ボードマスター
GXマザーボード
沙羅曼蛇2　ロム
ときめきメモリアル対戦　ロム
セクシーパロディウス（ロム）
ツインビーヤッホー（ロム）
ドラグーンマイト（ロム）
サッカースーパーヒーローズ（ロム）
ハーネス

初回￥36,532　￥35,900×11回
初回￥20,964　￥19,300×23回
初回￥15,296　￥13,800×35回

新品基板値引きOK!!

☆予約・値引き額・発売日等はTELにてお問い合わせください。
☆その他、多数の基板を在庫いたしております。

CAPCOM ストZEROⅡ

☆予約開始
もちろん値引き有り!!

CAPCOM

D&Dシャドーオーバーミスタラ（新品）	値引き有り
ロックマン（新品）	50,000
闘神伝2	50,000
マーヴルスーパーヒーローズ	60,000
CPSⅡマザーボード	12,000
ストZERO（カート）	35,000
ヴァンパイアハンター（カート）	35,000
サイバーボッツ（カート）	32,000
X-MEN（カート）	25,000
ヴァンパイア（カート）	12,000
ストⅡX（カート）	9,000
ファイナルファイト	20,000
ブラックドラゴン	25,000
バニッシャー	28,000
1943	12,000
戦場の狼	10,000
戦場の狼Ⅱ	25,000
ラストデュエル	18,000
殿様の野望2	10,000
殿様の野望	4,000

KONAMI

セクシーパロディウス（新品・サブ）	96,000
スラムダンク2（新品・値引き有）	予約受付中
ときめきメモリアル対戦ぱずる玉	値引き有り
沙羅曼蛇2（新品）	70,000
スラムダンク	40,000
ドラグーンマイト（新品・ロム）	30,000
ドラグーンマイト	60,000
クイズドレミファグランプリ1（配線済）	40,000
究極戦隊ダダンダーン	48,000
ツインビーヤッホー（ロム）	15,000
極上パロディウス	30,000
A-JAX	30,000
クライムファイター2	15,000
マーシャルチャンピオン	20,000
出たな ツインビー	18,000
トライゴン	20,000
タイムパイロット84'	20,000
サンダークロス	25,000
プレミアサッカー	12,000
パロディウスだ	15,000
ビットファイター	12,000
ファイナライザー	12,000
サプライズアタック	5,000

NAMCO

ソウルエッジ（新品）	225,000
鉄拳2（Ver.B）	180,000
クラッシックコレクション	60,000
スーパーワールドスタジアム95'	60,000
ドルアーガの塔	84,000
マッハブレーカーズ	38,000
マッピー	50,000
パックランド	70,000
パック&パル	45,000
パラデューク	38,000
ディグダグ	30,000
ゼビウス	28,000
ファイナルラップR（基板のみ）	35,000
ガントレット（基板のみ）	40,000
V・シュート	10,000
ニューマンアスレチック	12,000
モトス	70,000
ニューラリーX	65,000
F/A	15,000
ローリングサンダー（ロム）	25,000
スプラッターハウス（ロム）	25,000
タンクフォース（ロム）	10,000
プロテニス（ロム）	12,000

TAITO

ゲキリンダン（新品・ロム）	20,000
パズルボブル2（ロム）	23,000
ダライアス外伝（ロム）	34,000
エレベーターアクションリターンズ（ロム）	30,000
あっかんべだー（ロム）	28,000
バブルシンフォニー（ロム）	15,000
カイザーナックル（ロム）	3,000
レイフォース	88,000
ルナレスキュー（白黒）	55,000
アルペンスキー	50,000
バブルボブル	32,000
ハーレーズコメット	15,000
フロントライン	30,000
サイレントドラゴン	15,000
ニンジャキッズ	12,000
ニュージーランドストーリー	10,000
達人	8,000
大旋風	6,000
中華大仙	8,000
地獄めぐり	10,000
究極タイガー	10,000
アルカノイド改テトリス	8,000

SEGA

バーチャーキッズ（新品）	値引き有り
ファイティングバイパーズ（音声アンプ付、配線済）	400,000
ファイナルアーチ	65,000
バーチャファイターリミックス	57,000
ばくばくアニマル	55,000
エジポン探偵事務所	52,000
ドラゴンボールZ VRVS	25,000
アッポー	22,000
青春スキャンダル	30,000
テディボーイブルース	42,000
ピットフォール2	45,000
サンダーフォースAC	18,000
DDクルー	8,000
ぷよぷよ	12,000
Jリーグ1994	18,000
イチダントアール	10,000
所さんのまーまーじゃん	10,000

DECO

スカイファング（新品）	値引き有り
ダークシールⅡ	15,000
ダークシール	15,000
キャプテンアメリカ	15,000
クルドバスター	15,000
デスブレイド	10,000
空手道	10,000
ファイターズヒストリー	6,000
バックファイヤー	45,000
ワールドカップバレー95'	30,000

IREM

ボンバーマンワールド	28,000
ボンバーマン	10,000
ぐっすんおよよ	13,000
迷宮島	10,000
サンダーブラスター	12,000
ドラゴンブリード	12,000
大工の源さん	6,000

BANPRESTO

ウルトラ警備隊	25,000
ドラゴンボールZ 2	20,000
アルチメイトテニス	12,000
SDガンダム サイコサラマンダー	4,000
マクロス	15,000

SNK

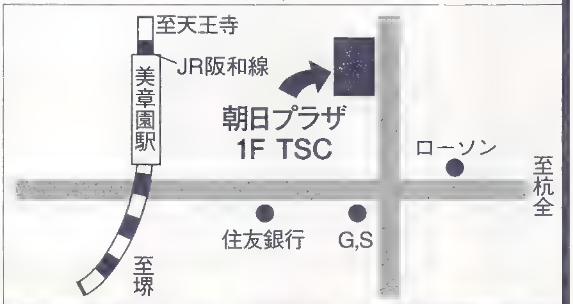
リアルバウト餓狼伝説	値引き有り
MV-1A（新品）	48,000
キングオブファイター95'	35,000
餓狼伝説3	2,000
ワールドヒーローズパーフェクト	8,000
真サムライスピリッツ	2,000

ATLUS

ドンパチ	38,000
ブラゾーン	10,000
豪血寺一族	10,000
豪血寺外伝 最強伝説	43,000

その他

バイパーフェイズワンNEWバージョン（新品）	70,000
ワールドラリー	30,000
富士山バスター	9,000
がんばれゴンタ2	25,000
レモンエンジェル	22,000
ドキューン	15,000
達人王	18,000
コンバットライブス	5,000
ダブルドラゴン3	7,000



TSC
有限会社 哲信クリエイト
〒545 大阪市阿倍野区美章園2-21-11 朝日プラザ1F
TEL.FAX 06-719-9919 営業時間 10:00～21:00

●お支払い方法●
●銀行振込……入金確認即商品発送
●コレクトサービス……商品代引サービス
振込先、なにわ銀行阿倍野支店（普）19610
相互信用金庫本店（普）0030322

次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売

ゲーメスト10周年記念特大号!

メーカーオリジナル
イラストテレカ応募者全員サービス!
&
1000名に当たる大プレゼント!
などなど!!

大会間近!これで極めろ!　(カプコン)

ストリートファイターZERO2



©CAPCOM 1996

このノリについていけるか!?　(サンソフト)

わくわく7



一押し



©SEGA 1995

超能力戦士のすべてを教えましょう!　(タイトー)

サイキックフォース

特別付録

ゲーメストとビデオゲームの
10年間をここに
ゲーメスト黙示録

大攻略

まだまだ行きます!
ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ(カプコン)

対戦でも負けないVR!
バーチャロン(セガ)

ステージ攻略開始!
戦国ブレード(彩京)

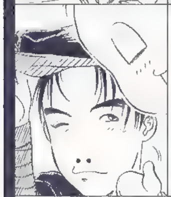
アートオブファイティング龍虎の拳外伝(SNK)/セクシーパロディウス(コナミ)/ソウルエッジ(ナムコ)/リアルバウト餓狼伝説(SNK)/バトルガレッガ(ライジング/エイティング)/19××(カプコン)

ゲーメスト次号(No.171)は
特別定価550円

4月30日(火)発売!!



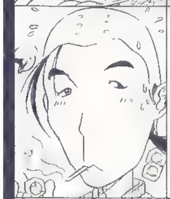
●私がゲーメストに入ってから丸8年、9年目に突入！長いもんだねえ。この前、御旅屋さんが編集部に顔を出してくれたんだけど、御旅屋さんといっしょに仕事をしていたのは2年ほど。それ以後6年空いているんだけど、その6年よりもその前の2年のほうが長く感じられる。あの頃のほうがゆっくりと時間が進んでいたのかも知れない。あの頃のみんなに会いたいなあ。
（スキーの疲れが出てきてさすがに身体がボロボロのずるずる）



●1年間続いた、「ゲーマーズナイト」がついに終わった。最終回の収録後、打ち上げをし、梨香ネエに最後の挨拶をして別れた。その時はなんともなかったのだが、ひとりでバイクに乗って帰る途中に色々なことを思い出し、半泣き状態になった。よく考えれば、普通のライターでは体験できない貴重な経験をさせてもらいましたわ。1年間も自分の声が電波として流れていたなんて、不思議だなー。（ラムネ&40炎はいいと思うけどな…ももやん）



●先月号にてアイランドの座談会が掲載された訳だが…くう〜ッむねたつさん（編集人）余計な所ばかりクローズアップしてー。もうトホホな感じ。自分超マヌケな感じじゃないのー（実際そーだが）。まあこれからもアイランドは時代を映す鏡として、そしてゲーマーたちの身近な情報集積地として、皆様と共に歩んで行こーと思う次第。バカやりながらも、その中でもゲーマーのこれからを考えていけるとよいなぁ。気合入りました。（田渕健康）



●待つこと半年以上、よーやく「草薙琢仁」のCD-ROM画集が発売された。「要メモリ16MB」とか書いてあったが、遅かろーが不安定になろーが見れりゃあOK、とソッコー買って実行。
ところが起動時にハードウェアのチェックをしているらしく、メモリが足りないとのメッセージとともに終了。そろそろ買い換えの時期かなぁ。
（それでもやっぱり買うならノート・ギイ）



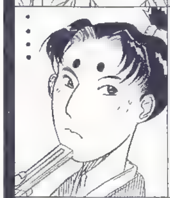
●やあ！全国のジャーマンメタルファンのみなさん、ハロウィンのニューアルバムを買ったかい？このアルバムは、聴けば聴くほど味が出てくるぞ。U・Jロートの天空伝説も素晴らしかったよ。そういえばこの前、マリオンとマリリオンを間違えて、マリオンを買っちまいました。全く何て間抜けな…よく見ろよ。それから、やっとD&DSOミスタラを、エルフで1コインクリアできました。今では独自のコースを進んでいます。（K-TAN）



●家庭用の話を。「パネルでポン」かなり安定してきた。3回に1回はベリーハードをリップのみでクリア可能。自己基準だと6段くらいか!?でも上級者と対戦したことないので、でかいおじゃまブロックの返し方がまだイマイチ。自称名人（9段）を名乗れるのはいつの日か…？
P.S.1　T-DENさん、真似しちゃだめですよ。
P.S.2　暴武Ⓡ、早く金返せ！（はまー）



●スポーツがおもしろい。仕事のあいまに春高を見ていたが、どのチームも守備がいい。ワンチボールやスパイクレシーブへの反応がよくコンビもばっちり。体力の回復力も早く何より生き生きとプレイしているのが見ていて気持ちよかった。アトランタへの切符を手にした後の日本VS韓国戦もスピードのある見ごたえ十分な試合で楽しかった。ここ数年まったく動かしていない衰弱した体をまた鍛え直す決意を胸に「あっ仕事仕事。」（借金）



●えー今年の初めからライターになった「ぽっぷん」です。よろしく。さて、挨拶はこれくらいにして…。オアシスのみんな、キャロットのみんな、馬場近辺のみんな、全国のぽっぷんファンのみんな（そんなのいるか（笑））、その他いろんな活動でお世話になってるみんな元気でやってる？マイケルはいつも元気だぜー。Oh, イエー!!（内輪ネタっす）おっと今回はこれで。
（おはようからおやすみまで暮らしを見つめる「ぽっぷん」）



●担当でもないのにバトルガレッガに超ハマリしています。おかげで原稿が遅れる遅れる。かわでんが怒る怒る。しかしマジでシューティングの歴史に残る名作だと思う。弾が見にくい、などというつまらん理由でこのゲームをやらないのは、もったいなさすぎるぜ！今からでも遅くないぞ。開発者の狂気とシューターの狂気が激突する後半面の熱さはハンパじゃないのだ。（RED）

OPINION 論

価値あるものを価値ある姿へ

石井ぜんじ

私は、ゲームというものを考えるときにも、価値観を非常に大事にしています。自分なりの価値観に照らし合わせ、価値があると思うものは他人がどう思おうと、大切にしたいと考えます。

そもそも、ゲーム自体10年前には、たいした価値を認められていませんでした。しかし、私はゲームとは価値あるものだと思ったし、その価値を何とかアピールしようと思ったものです。

もともと価値があるのですから、手を加え、いろいろな工夫をしていけばいつか認められる日が来る。そんなふうに思っていたし、事実そうなりつつあります。ゲームは文化たり得るものだし、世界に誇れるものです。心の中では確信しています。ただ、そのためには手をこまねいているのではダメで、今後もいろんな人の後押しが必要でしょう。どんなふうにしたら少しでもその助けになるか、そんなことを日夜考えているのです。

個々のゲームについてもそうです。パート2もので、かなり評価が定まったものはもちろん期待に応えるように頑張っていきます。しかし、それ以上に、新しいタイプで前評判がそれほどないもので、本当に面白いゲームはより強力にプッシュしようと考えます。そして、最初のうちはよく理解されなくても、こちらの努力により面白さが受け入れられていったりすると、それは嬉しいものです。

価値のあるはずのものでも、認められなければ虚しいものです。受け入れられないゲームを作り続け、自己満足するのは商業的に不可能です。また、周りの人間に負担がかかります。

だから、本当に価値あるものは、認められるべきです。そのために、工夫を惜しんではいけないと思っています。

私は、シューティングゲーム、ジャンプアクションゲームは今の評価よりもっと評価されるべきだと思います。また、ゲームビデオも、もっと価値あるものだと思います。過去の名作アーケードゲームにも、もっとスポットが当てられるべきでしょう。ハイスコア集計、スコアラーの盛り上がりも、本来私が思い描くものに達していないと思います。ゲームコミックも、もっと面白いものがいっぱいでてきていいでしょう。

そんな状況下で、ただ手をこまねいて、何もしないでいることは私にはできません。今までと同じではなく、違った工夫を積み重ね、本来の価値が認められるようにしなければ閉塞してしまいます。

本当は、このことはゲーム関連だけでなく、世の中のあらゆること、あらゆる立場の人にもいえると思っています。

待ってー、もうひとこと大求人!!

●ガオーン！マウント虎です。さて、突然ですが、求人募集をしちゃいます。私が所属する、ビデオやCD製作、ラジオ番組とかイベントを運営進行する“ニューメディア・チーム”っていうカッコイイ部署があるんですが、ここでは今、未来ある若者を募集しています。映像・音・コンピュータ関係に強い人に越したことはないけど、一番ほしいのは「やる気」のある人ですね。あと、非情（？）で苛酷な世界がたまらなく好きってヒトなら、申し分なし！　男女は問いません、まずは電話で連絡をください。ヨロピク♡（連絡先：03-3296-0318　二田）

GAMEST 5月15日号

■平成8年5月15日発行　第11巻11号通巻170号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区内神田1-11-4
藤吉ビル
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷

©1996　新声社　雑誌22443-5/15
本誌からの無断転載を禁じます。

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　立奈多　アディオスToshi　DSI　がっちん
ギィ　ACE　K-TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU MVP
SHO　伊勢猫　しじみ　POW様　借金　ゆーちゃろー
KMT　CHU　河本きらり屋　RED
猿渡雅史　松井宗達　河田　睦　竹森眞由美
林　野吉　霜田和人　野口　晶　二田祐樹
遊佐孝之　辻本圭介　入沢英明　山下浩志　吉田和真
松田史征　名女川太郎　嶋田雄吾　田川祐一郎
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

読サビ&マルゲ屋 ときめきメモリアルフェアー開催

3/22〜4/25の期間、読サビ&マルゲ屋では「ときめきメモリアルフェアー」を開催。フィギュア、CD、きらめき高校の制服など、ときメモグッズを3000円以上お買い上げの方にはナイスな特典が付いちゃうぞ。

3.22 〜 4.25
ときメモフェアーでときめきです



COSTUME



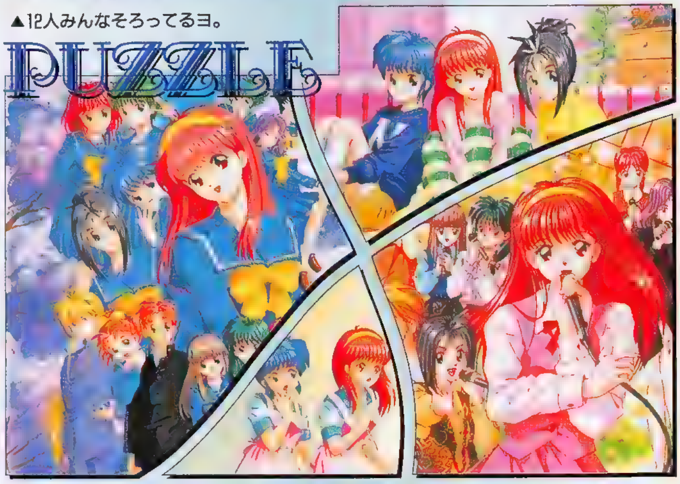
FIGURE

▲12人みんなそろってるヨ。



COMPACT DISK

PUZZLE



◀お陰様でパズルは売り切れ。ごめんなさい。

マルゲ屋にはときメモグッズのキャッチャーもあるのだ。マグカップ、リストウォッチ、メモ&ノートやペンケースなど、どのグッズもあの娘たちが微笑んでるぞ。キミのアームテクで彼女たちをゲットしちゃおう。

※キャッチャーは東京店、大阪店のみです。



CATCHER

詳しい商品、通販方法などはP134の「読者サービス部」、P137の「マルゲ屋瓦版」のページを見てね。



アルゴリズム一新CPU特集!!

Virtua Fighter Kids

ⒸSEGA1996

キッズのCPUは対戦の歴史を凝縮したものに。見てて笑えるよ。

担当：「メストコンボ」は安定用Ⓝ

キッズのCPUは一味違う!!

サターン版のVF2ユーザーにもそうでない人にも、[illegible]ちがいなくおすすめのバーチャファイターキッズ。もうそろそろ皆さんの行きつけの店にも入荷しているころではないでしょうか。この[illegible]には、すでにサ[illegible]ン版で出ることも発表され[illegible]りつつあるところだ。

さて、本誌でもこれまでにVF2とキッズとの違いを紹介してきたが、今回はいままでとちょっと違うCPU[illegible]について[illegible]ページをとってみた。VF2でのキャラの順番が、キッズでは再編成されてアルゴリズムも大幅に変更されている。

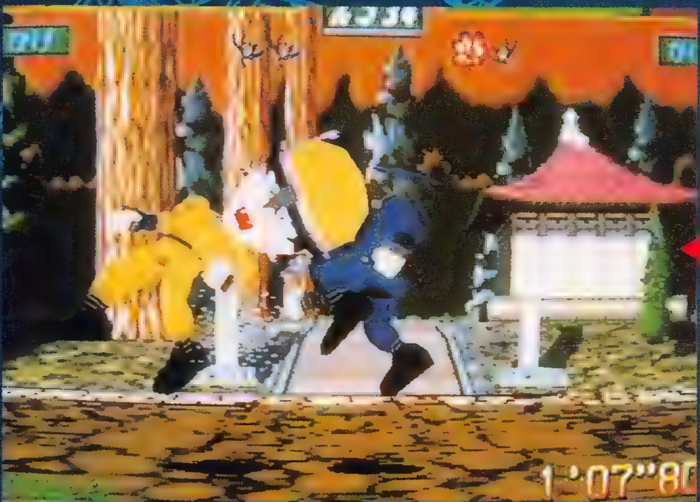
CPUキャラの順番について、スピードアップした分に要注意だ。[illegible]の[illegible]衣[illegible]

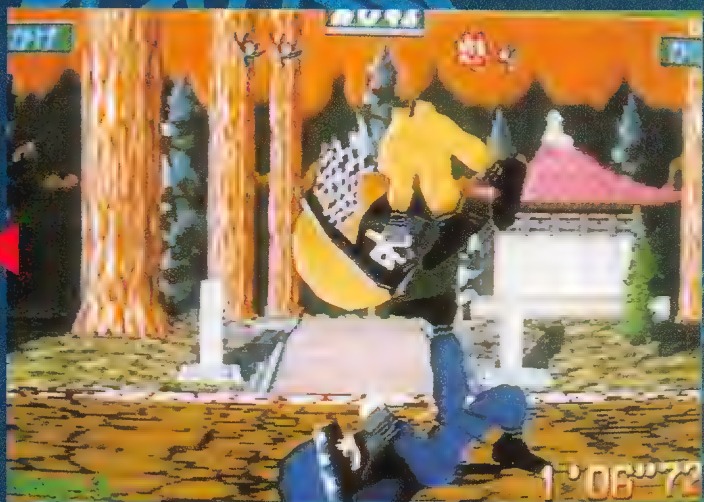


「ズバン、ズバーン」ぼーっ!! トリプルヘッド2発止めスマッシュ。ちえっ、イヤな奴。



このカサ、下Ⓟカウンターから散弾系のコンボにつなげてくるマニアックなヤツ。





[illegible]しようがハアーッ!!そして[illegible]すぎるぞ。

と従来比で20%ほど速くなっている。これはCPU戦だけでなく対戦にもいえることだが、スピードが20%も上がったということは、今までと違って反応しきれない技も出てくることを意味している。だが、キッズに慣れるとVF2.1が遅く見えて腕が上がるかも。この辺は一長一短てとこ[illegible]。今回のCPU戦はキャラ[illegible]ターの出現パターンが[illegible]スト、ランダムだー！

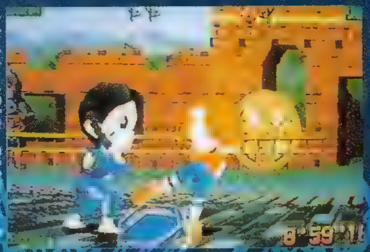
さて、次にCPUキャラのアルゴリズムについて解説しよう。はっきり言って[illegible]、アルゴリズム自体はまったくの新作格闘ゲームと思ってい[illegible]。動き自体は、これまでVF[illegible]発売当初から最近に[至]るまで[illegible]で培われてきた戦[illegible]連続技がインプットされている。

例えば、下Ⓟでカウンターを取ったら上Ⓟスタートのコンボが連続技になる（サラ、カゲ、パイ）。キッズではCPUカゲがこれをやってくる。次にジェフリー。彼はトリプルヘッドバット2段止め→スプラッシュマウンテンというコソクなマネをしてくれる。さらに、「うわ、マニアック!!」と思わず叫びたくなるような動きも紹介しよう。全キャラ共通では、これまでのCPUはプレイヤーからダウンを奪ったとき、[illegible]っと立っているだけであった。しかし、キッズのCPUはダウンしているプレイヤーに密着して、クイックラ[illegible]オワードでタイ[illegible]るぞ!!

さらに[illegible]突然[illegible]されるのは、大ダメージコンボをあっさりと決めてくる点だ。カゲは孤延落→浮身膝蹴り→空中コンボとか、ハ[illegible]なら[illegible]塔→連環転身脚。


ストーン!! 確歩でたまらずダウン。そして…なんだその「クイ[illegible]」[illegible]対戦ぽい…。


あ、サターン版になかったウルフステージの金網が復活。


しかし、このパイのキ[illegible]かすぎ[illegible]


斜下からコンビネーション健在。あのぅラウさん、頭ずってますけど…。

このほかにも、よく見ると「これって対戦で使うテクニックだぁ!!」というのが小さいものからすぐわかるものまでいくつか収められている。君はいくつ見つけられるかな!?




なんと「メストコンボ」がセガ公式（?）コンボとしてCPUに採用。どうでもいいけどイタイよね。このコンボ…。

「隠れバーチャ広告」発見&新ステージの存在判明!!

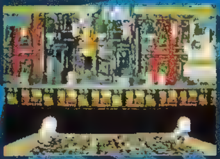
バーチャファイター[illegible]では、バーチャ広告の一環として大塚[illegible]の「ジ[illegible]」[illegible]リノジャ[illegible]が大々的に広告された[illegible]は既報の通り。しかしバーチャ広告は別に「ひとつのゲームにひとつの商品」とは決められていない（それはバーチャストライカーを見ても明らか）。今回見つかったのは大塚製薬の新飲料「エネルゲン」。ただし、この「エネルゲン」、パイVSパイの同キャラステージのみでの出現。パイの同キャラ戦になると、ブライアントステージよろしくステージ自体が変化してその中に広告として入っている。パイステージは、メルヘンチックな女の子ぽい背景になっており、とても格闘ゲームのステージとは思えない作りとなっている。

実はこれだけではない。ジンビーノジャワティストレート」の登場は、キッズのシュンが腰にくくりつけていたり、ジャッキーが勝利時に飲むだけではなかったのだ。なんと、先ほどのパイVSパイステージのように、シュンVSシュンにするとステージ[illegible]転、[illegible]のシーンが見れ[illegible]。これは[illegible]



ああ、メルヘン[illegible]なんとかカが抜けるう[illegible]まっ!!だからエネルゲンを飲めという[illegible]のか!?




な[illegible]なんだ[illegible]このハイテクなファクトリーは!?よく見りゃ、シュンロボの設計図がっ!! そして建造中のビッグシュンティロボ!! ベルトコンベアで運ばれる腕のパーツの間にジャワティが乗っている[illegible]。そうか、街で暴れている大怪獣、「ヤクホリモンアキラ」をやっつけるために製造中なんだ（絶対違うね）。

誰でも出せる1800万への道

19XX ナインティーンダブルエックス THE WAR AGAINST DESTINY

ライトニングを使って目指せ1800万!!

/F

©CAPCOM CO.,LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

このゲーム、普通にクリアしただけだと1000万にいくかいかないかだ。しかし、要所要所を押さえてきっちりやれば1800万以上いくのだ!!スコアラーになりかけの君、ぜひともライトニングでチャレンジしてみよう。

もうわかってるとは思うが

稼ぎに必要な事項はもう前にも書いたと思うがいちおう再確認しておこう。

まずは、

①100%（特に前半面）
②ノーボム
③勲章
④武器チェンジをしない
⑤ボス速攻でランクS

この5つである。

100%というのは、特に前半面で重要である。1面でいきなり落とした場合それだけで全面クリアした時に60万～80万ぐらい差が出てしまう。

ノーボムというのは、ボムアイテムは武器アイテムを兼ねているので、1発使うとそれだけで8万落ち。面クリアまでに再び5発に戻せなかった場合、合計で10万以上落ちると考えたほうがいい。

勲章もバカにはできない。例えば5面で1000点勲章を1つ逃したとすると、この1000点勲章は面クリアの階級の倍率で25倍になるので、1個2万1000点の価値を持っているのだ。死ぬ気で取れ!!

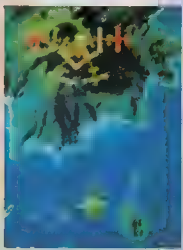
後の武器チェンジをしないというものとボスでランクSというのは言うまでもない。

1面

まずは1面。道中を楽にするために武器は3WAYにするといい。


5千点損するが道中は楽。

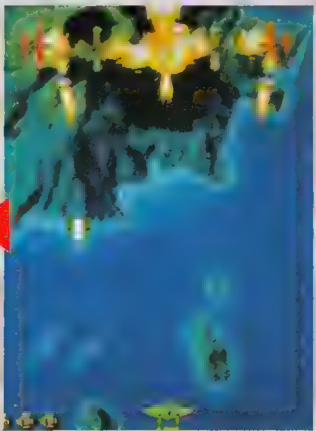
これで100%は簡単に取れるだろう。道中で注意するのはただ1つ。それはボス前に出現する勲章を出す編隊だ。こいつらをよく見ると編隊の最後尾のザコ赤い。この赤いザコから先に倒すと勲章の数が増える（500×1、300×1）。4編隊出現するので合計800×4＝3200点多く取れる。

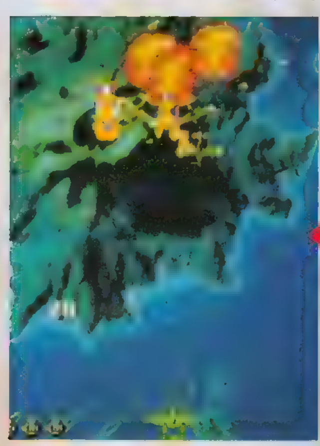

この編隊に注目!!

その編隊の破壊の仕方だが、3WAYなら画面中央下で待ち、出現したら右と左の弾で赤を狙うようにするとよい。

4編隊の赤を破壊したら連射しつつ上に行き、すぐに勲章を回収しよう。

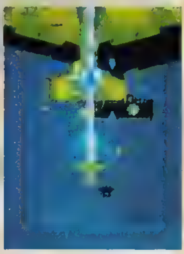
そして武器をレーザーに換えてボスに突入だ。


これぐらいで撃つ。


もう1回狙って撃ち、あとは上にあがっていこう。

靈也虎改

まずは溜め撃ちをボスが出現して下に降りてくるまでの間に当てる。そしてボスに張りつき連射。尾翼を破壊するとマーカーミサイルの弾が左右どちらかにもれるはず。

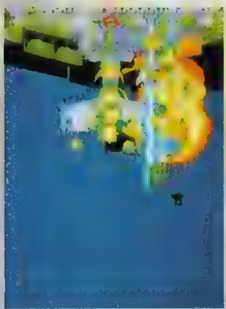

ここで解放。

主翼からザコが出てくるが、マーカーミサイルのもれた奴で片側はOK。自機は逆のほうのザコを少し破壊しにいき、そこで溜めを開始しながら中央に戻ってくる。中央に来たらすぐに溜めて開放して、中央にロックし、少し左右に1回ずつ動いてザコを逃さないようにしてあとはひたすら撃ち込もう。

これで10秒ランクSは君のもの。クリアボーナス41万6400点で面クリアで46万6000点はあるはずだ。


マーカーミサイルとは逆に行き、


戻ってきたら溜め撃ちをやる。


もう1度左右のザコを撃ちにいこう。

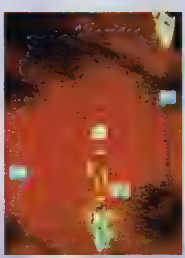


こんな感じ。

残機について

弥七が全面通して2回出る。ということは2機増えるということだ。そしてLV10とLV25で1UP。全部で4機増えるはず。

このゲームの残機は5機までしかストックできない。ということは初期設定で残機が2機いるので、2＋4＝6。ということはノーミスでクリアしたら1機まるまる損をしてしまうのだ。この余った1機にできることは、「死んでアイテムを出現させる」ということだ。武器アイテムは死なずに取っていけば8万点になることを考えれば、レーザーから3WAYにチェンジする2面のスタート直後に死ぬのがよい。しかもなぜかここで死ぬとアイテムが1個余計に出るのでなおさらここで死ぬのがよい。

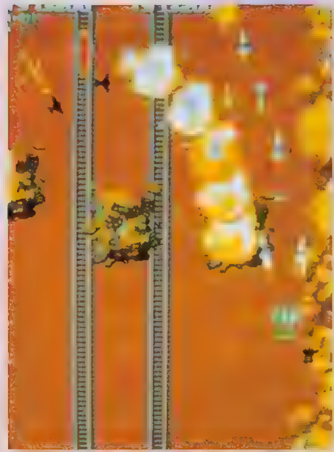

アイテムが3つ出る。

武器はなぜ3WAYがいいのかというと、拡散するのでザコを撃ちやすいのはもちろんだが、密着した時の攻撃力が最も高いというのが一番の理由だ。1発の攻撃力はそれほどないが、連射力は一番あるので総合的にみると最強なのである。

点数調整について

3面で弥七を出すには、点数に「7」の数字が2つないといけない。7700点で合わせるというのは非常に困難なので、万の位に7を1つ作るのがよい。そうすればあとの1つは千の位でも百の位でもいいので合わせるのがすごく楽になるのである。

ここでは、197万に合わせるようにするといい。どんなに頑張っても207万に合わせるのは無理なのだ。


ここでこの点数になるように。

普通にやっていくとオーバーしてしまうため2面で点数調整をしよう。100％は落とせないため、勲章をわざと取らずにいって点数を落とすといいぞ。

2面

先ほど言ったように、この面から3WAYにするため、面の初めでいきなり敵に体当たりをして死ぬこと。

アイテムを3WAYにして3つとろう。

この面の最初の戦艦（大きい奴）を破壊した後にすぐ、1面と同じような編隊が出現する。左に位置しておき、最後尾の赤い奴から先に撃破しよう。


ここで出るぞ。

この後、建造中の戦艦が見えてくるまでは特に問題はないだろう。左右の端までよく見てザコを逃さないように。それと、戦艦類はきちんと沈没するまで破壊しよう。艦橋を破壊しても、後部の砲台は残っているので注意。

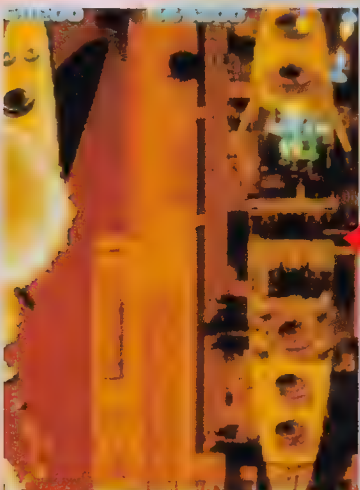
ここが勝負所

さて建造中の戦艦が見えてきたら左の戦艦を速攻でどんどん破壊していこう。艦橋を破壊した直後に左から再びあの編隊がやってくる。弾を撃つのをやめて編隊を出し切ってから赤いザコを破壊しよう。


ちょっと撃つのをやめる。

勲章を回収し、戦艦の後部砲台を1つ破壊したらすぐに溜めを始め、左に行きクレーンにロック。すぐに右に行きつつ先ほどの戦艦の残り1つの後部砲台を速攻で壊しそのまま右に行く。そして右にいく時にクレーン（右のもの）を破壊しそして勲章が隠れているボーナスポイントに重なろう。

ここの勲章ポイントで12～14個取ったぐらいで通称「100％キラー」の小型特攻部隊がやってくる。


ここまでいって重なる。


クレーンにロックして、

100％を取るためには

この小型特攻部隊は非常にやっかいで、スクロールで消えてしまうことが多いのだ。目で見えている奴はすべて倒しているのに99％になるという納得のいかない思いをしている君。それは左右に動いてしまって奴らを消してしまっているのだ。

例えば左から出現する敵がいるとしよう。こいつが出現する時に右に動いてしまうと敵は左に取り残されてしまい(?)画面上に出現できないのだ。よって左右に動くのは「動きたい方向と逆の方向から敵が出現しない時」なのだ。

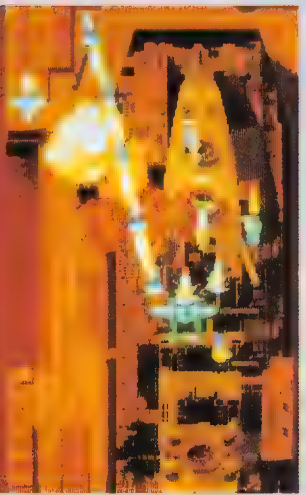
幸い点数調整のためにここの勲章はほとんど取りにいかなくていいので、左右に動くのは開幕のほうだけなのだ。これによって100％を取れる確率はかなりUPしているといえる。言い忘れたが、この地帯上下に動くのは一向にかまわない。上下に動いてもスクロールで消されてしまわないからだ。

点数調整地帯

さて、小型特攻部隊が出現したら、自機を少し下にさげ勲章をすべて出し切ってしまおう。そして一番下まで行き勲章をすべて回収する。この時はなるべく左右に動くのではなく、右なら右の勲章をす

1面・2面点数表

	1面	2面
基本点	69,400	90,600
倍率	6	11
クリアボーナス	416,400	996,600
面クリア時	466,000	1,740,000

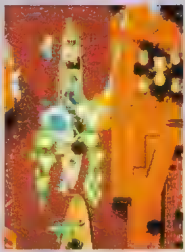

少し下がってすべて出し…、


下で回収。

べて取ってしまい、その後左の勲章をすべて取るというふうに動こう。
勲章をすべて取り終えたら、小型特攻部隊の動きを見よう。こいつらは出現するパターンが決まっていて、撃てば撃つほど出現してくるのだが、波がある。要は、波と波の間の数が少ない時を狙って移動するわけだ。


こういう時を狙って動こう。

だいたい勲章を取り終わって一瞬後にその時がくると思う。敵が少なくなったらすぐに中央の小型戦艦の前に移動し、すぐに溜めを作って撃ち込む。この時の溜めを作る間が慣れないと難しく、溜めを長くやりすぎると特攻部隊を逃してしまう。ギリギリ溜めが完成する時間を体で覚えるようにしよう。


中央でロックして、後は上下に動こう。

ここが成功すればもう楽勝。小型特攻部隊が終わるまで上下に動いていればいい。左右に勲章が出ているが、これは点数調整のために取らないようにする。

中型艇まで

特攻部隊を全滅させたら、左の戦艦を倒しにいく。この時1000点勲章がすぐ下に見えるがかわすこと。艦橋にロックして速攻破壊だ。そうしたら今度は右に移動する。


まず艦橋破壊し、


300点を取りつつ移動し、これぐらいでロックする。


再び戻ってきて完全に破壊しよう。


まずは右のクレーン。勲章も忘れずに取ろう。

この時下に見えている勲章の3つ並んでいる所（300、500、1000）のうち左の300点の勲章を1つ取りつつ右に行こう。そして右から出現している戦艦の艦橋が**半分以上出現したらロック**しすぐに左に戻る。左の戦艦を撃沈させ、その上に出ている勲章を取り再び右に行く。先ほどのロックで移動停止した戦艦のパーツをすべて破壊する。艦の周りの4つの小さな砲台をキチンと破壊すること。
この後、左からくる中型機と真上のクレーン、ザコヘリを処理し左上に行こう。

クレーン地帯

まず左上でクレーンが見えたらロックしすぐに破壊しつつ中央下の中型艦に重なりにいく。中型艇が動き始めたらすぐにロックし、これを破壊しよう。そして中央右のクレーンを破壊して勲章を取り今度は左へ。先ほど速攻で破壊したクレーンの所にある勲章を取ろう。
後は写真を参考にしてほしい。注意点というのは特になく、モビさえちゃんと出せば問題ないだろう。
最後に出現する赤い編隊はボンバーで取ること。


左下にきて勲章を回収し、上のクレーンを破壊。もう一本破壊したら、


右に行きクレーンを破壊。

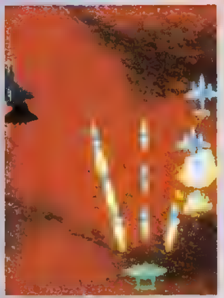

そして左のクレーンにロックして右へ。


モビを出す。

ライバル機

黒いライバル機が出現し、それに伴ってザコ戦闘機も出てくる。このザコ戦闘機をすべて倒そう。黒いライバル機には最初はロックせずに、奴が中央下に来たときにロックして速攻で破壊するのだ。

ここのザコ戦闘機は4機1組で1組ずつ右、左という順で出現してくる。


ザコを相手にしよう。

ここでザコ戦闘機をすべて倒すという行動は、実はただ単に稼ぐという目的以外にも理由がある。

それは、この面ボス戦が始まってからの総合時間がある一定に達すると、ボンバーが1つ出現するのだ。ライバル機で粘らずにボスを速攻で倒すと、このボンバーは出現しないのである。このためにもこのライバル機で粘るという行動は重要なのである。

このような時間制ボンバーは他にもあるが、点数稼ぎに使うのはこの面と最終面だけでいい。ちなみにこの面のボンバーはボス戦闘の時に出現するぞ。ボスを倒したら取るといいだろう。

雷鳴

ライバル機を倒したら、いよいよ2面ボス「雷鳴」との戦いだ。このボスをランクSで倒すためには、ボスに重なるしかない。

ただ、普通に重なっただけだと周りの砲台から弾を撃たれて死ぬ。ここはちゃんと破壊する砲台を残さなければいけない砲台があるので、それをきちんと覚えよう。

●ボス下降時

まずボスが下に消えていく時にやることは、左右端にある小さい砲台（3×2）のどちらか片側をすべて破壊するということ。

ボスが出現したらあらかじめ溜めておいたロックを中央で開放する。そして弾を撃ちつつ左右どちらかの砲台に自分の中央のショットを当てるようにして下にさがっていこう。

後部にきたら、そこにある砲台をすべて破壊する。小さい砲台を見逃さないように。

●ボス上昇時

艦橋にロックし、下降時とは逆の小さい砲台のほうに行き、これをすべて破壊しよう。この時下降時にもし破壊できていない小さい砲台があるならこれもキチンと破壊しよう。

小さい砲台をすべて破壊したら後は中央にある大きめの砲台×3を破壊しにかかる。

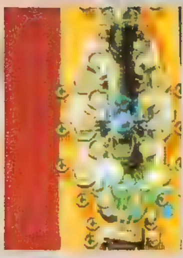
こいつもちゃんと破壊したのを確認してから次に移っていこう。上から順に壊していくように。下の2つの大きい砲台はボスの動きが一度止まるところでも破壊可能なのでとりあえずは一番上の砲台を壊すことを目標にしよう。ボスが止まったら下の2つの砲台にロック&重なりで速攻で倒そう。

これで下準備完了。


中央で開放。


そして右か左の小さい砲台×3を壊す。


中央にロックし、


こんなふうに全部破壊。

●本体

ゆっくりと艦橋が降りてきたら、動きをちゃんと合わせつつ艦橋に重なる。注意するのは、艦橋のちょい下の左右の砲台を破壊してはいけないということ。


下の左右の砲台は壊すな!!

これを破壊してしまうと上からザコが出てきてしまい、特攻されて死んでしまうのだ。

ボスが4WAYのばらまき弾を撃つ時に、艦橋にチラッとサンダーが走る。この時に溜めて解放して撃ち込むのだ。そしてボスの動きに合わせて動けばOK。たまにサンダーの前ぶれがない時があるが、その時はいつもの感覚で撃ち込みはじめよう。

くれぐれも下の左右の砲台を破壊しないように注意。


サンダーが見えたら…、


撃ち込み開始。



点数調整してあるのでこんな感じだ。

慣れれば超余裕。32秒Sランクボーナスは君のもの。

クリアボーナスが99万6600点で面クリアで174万点以上あるはずだ。

激戦、地獄の後半面！



君の実力が試されるぞ。

担当：VMT-RED

©BANPRESTO 1996 ©GAZELLE

ステージ4

いよいよ後半戦に突入だ。実力を必要とされる場面が多くなってくるけどがんばろう。

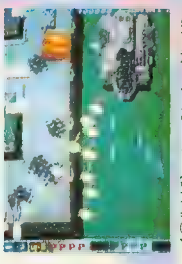
スタートするとお約束のザコヘリ編隊が左→右→左と出た後、アイテムキャリアが中央に出現するので速攻で破壊しよう。

ほぼ同時に左側から出現する戦車3台を撃ったら、橋の上に並んでいる戦車4台を左から順に確実にやっつける。この4台は、連射してくるものと、2WAY弾を撃ってくるものの混成部隊なので、なめてかからないように（写真①）。



写真①。左から順にやっつける。

4台を破壊後すぐに、2面の中ボスが右側から出現する。この時ほぼ同時に、左側の陸地に2WAY戦車が2台出現するので、まずこの2台を撃ってから右側の中ボスにできるだけ撃ち込んで、前半分を必ず壊しておこう（写真②）。

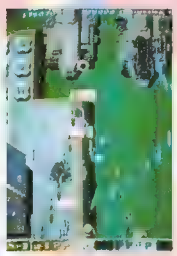


写真②。1台目の前半分は速攻で。

そうしないと直後に出現する2台目の攻撃と、1台目のハの字弾がからんでヤバいことになるぞ。1台目の前半分さえ壊してあれば、画面左下のほうでトレーシングミサイルを撃ちつつ少し弾よけするだけで大丈夫だ（写真③）。

2台目を壊すのが遅いと、右の陸地から出現する戦車から弾を撃たれてしまうので注意しよう。

中央からアイテムキャリアが出現した後すぐに青い中型機が出現する。こいつを早めにやっつけておかないと、直後の2WAY戦車群とからんでやっかいだ。覚えておこう（写真④）。



写真③。あとは左下から撃つ。

2WAY戦車群の後、左から大型砲台が出るので速攻で破壊し、直後の2WAY戦車とからませないようにしよう（写真⑤）。

その後、噴水の周りの道でザコ戦車がうろちょろしているが特に問題ない。



写真④。速攻で倒す。

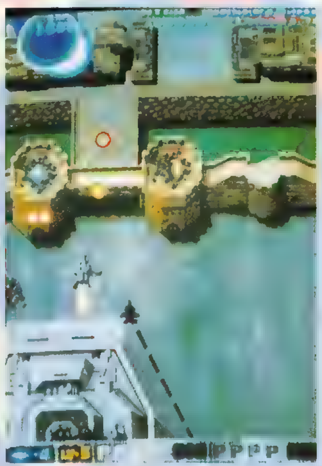
噴水広場の後、左側に大きなハッチのような建物があり、中から青弾を連射してくる中型戦車が出現してくる。もたもたしていると押されてしまうので、中型戦車の1台目と2台目くらいまでは意識して早めに壊すようにしよう（写真⑥）。ハッチに付いている砲台からも弾を撃ってくるので、正面から撃たないで、トレーシングミサイルに任せよう。



写真⑤。直後に2WAY戦車出現。

次の左右からの大型砲台×2台と砲台の固まりのような建物の所。ここはハッキリいって難しいと思う。

まず左側の大型砲台を出現直後から撃ち込んで早めに壊す（写真⑦）。右側の大型砲台は写真⑧のようにトレーシングミサイルに任せて、自分は弾よけに集中しよう。



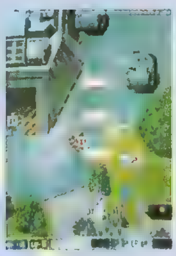
写真⑦。まず左のヤツを壊す。



写真⑧。右側はこんな感じで。

右側の大型砲台が壊れたら、タイミング良く建物の前を横切って、ぐるっと上を回ってしまえば良い。大型砲台がうまく壊れなかったりしたら、ボンバーを使ってしまおう。

ここの建物を壊すと中から例の2面中ボスが出現するけど、今までと同じようにやればOK。



写真⑥。押されないように。

中ボスをやっつけた後、この面の最初に出た、橋の上に並ぶ4台戦車が2回出てくる。

その後アイテムキャリアが1台出た後、写真⑨の所で右下から潜水艦が上がってくる。

こいつは放っておくと、全方向弾を撃ってきたりしてつけ上がるので、出現時に重なって撃ち込み、なるべく早く壊す。同じやつが左下→中央上と続いて出現するので、押されないように（写真⑩）。

さあ、いよいよボスだ。



写真⑨。1台目。



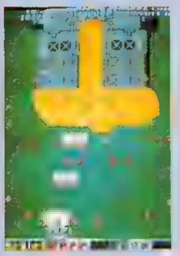
写真⑩。2台目。ザコに注意。

ステージ4BOSS

まず第1段階は、手前に付いている2つの砲台から自機を狙っている単発の弾が、一定間隔で常に発射されていて、そこへ写真⑪のような扇弾を3連射してくる。

この弾の避け方のコツは、扇弾が発射される時に、ボスの正面にいないようにすることだ。単発の弾を避ける時に、次の扇弾を写真の位置ぐらいから避け始められるように誘導する。

この扇弾は少し変則的な扇弾で、慣れないと自ら弾のスキ間の小さいほうに入って死んでしまうことがあると思うので注意しよう。



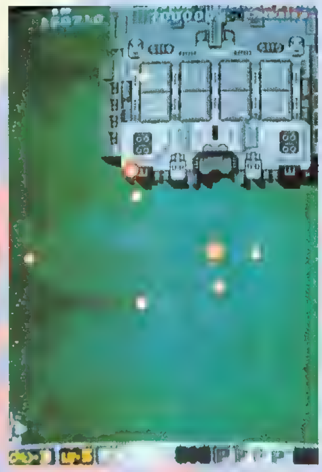
写真⑪。単発弾をうまく誘導する。

第1段階が終わると、爆発が起こってボスからパーツ？がボロボロ分離して弾を撃って来るので注意。それほど難しくはないけど。

第2段階は、かなりムズい。画面の左下か右下で待ちかまえて（写真⑫）、中央の砲台が弾を撃ち始めたらタイミング良く、一気に反対方向へ行ってしまえば（写真⑬）ヤバイ弾よけをさせられることは少ないと思う。

第2段階が終わると、やはりボロボロとパーツを分離させて来る。ショットチェンジも出るので、間違って変な武器を取らされないようにしよう。

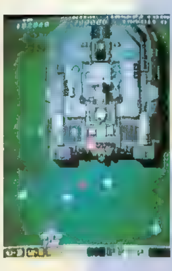
第3段階は、青弾3WAYと単発の赤弾がすべて自機を狙ってくる。正確に狙って来ているので、少しずつ動いて、端に行くまでに切り返しながら動いていれば良い（写真⑭）。あまり端に行くと、自機を狙っていない4WAY弾を撃たれた時にヤバイ。それほど難しい弾よけではないが、3WAYを撃ってくる砲台8コのうち6コ以上壊してしまうと、モードが変わって赤弾の7WAYが来てしまう（写真⑮）。もしこうなったらボンバーを使ってしまおう。



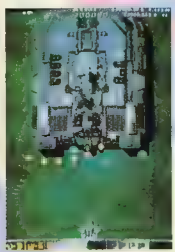
写真⑫。中央砲台に注意して…。



写真⑬。撃って来たら逃げろ～。



写真⑭。切り返し命。



写真⑮。こりゃマズイ。

ステージ5

スタートしてザコ戦車～ザコヘリまでは問題ない。ザコヘリの後に出現する黒い中型機も、パワーアップしたトレーシングミサイルなら、ほとんど弾を撃たせずに倒せるはずだ。

その後に道路が⊥字になっている所で、右側から大型砲台×2と中型戦車、おまけに青い中型機まで出てくる。

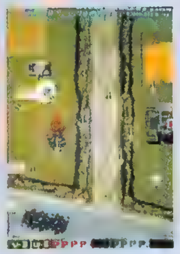
1台目の大型砲台を速攻で壊し（写真⑯）、左側からトレーシングミサイルを撃って残りのやつらを破壊しよう（写真⑰）。

2WAY戦車が少し出てからステルス？の3機編隊が出現する。1機を早めに壊してしまえば残りの2機の弾は、見て避けられる程度なので大丈夫だと思う。

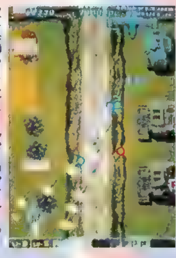
ザコヘリが少し来た後、噴水広場が見えたら、直後に大型砲台が左右から出現する。これまでと同様の対処でOK。

ただし、その後すぐにザコヘリ→アイテムキャリア→青中型機・森から戦車、という順に比較的短い間隔で敵が出現するので気を抜かず対処しよう。

A-10のような中型機群の後、ボス登場だ。



写真⑯。一台目をやったら左へ。



写真⑰。ミサイルがんばれ～。

ステージ5BOSS

う～ん、いやすぎるぞこのボスは。

正面でまともに避けるのは自殺行為なので、画面の端のほうでホーミングミサイルを撃ちながら、ボスのアームに撃ち込む（写真⑱）。

ホーミングミサイルは、撃ち返し弾を撃って来るので、ある程度誘導を考えて動かないと逃げ場がなくなるぞ。けれどこの撃ち返しは、自機が近いと撃ってこないので、それほどつらい訳ではない。

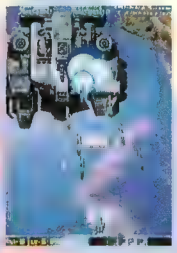
一番ヤバイのは、ボスが画面中央辺りにいる時に、アームを広げて攻撃してくる時だ。こうなってしまうと、画面端にいても反対側のアームの弾がバリバリ来るので、特にホーミングがからんだ時は迷わずボンバーを使ってしまおう。

写真⑱のように、ボスが自機と逆サイドにいる時は良いけど、そのうち自機のほうへずんずん歩いて来るので、そうなったらボスの前をうまく横切って反対側へ逃げよう。

とにかくこのボスは、アームを両方壊してしまえば勝ったも同然なのでがんばろう。

アームへの撃ち込みが超重要だ。

最後になってしまったけど、4～5面はずーっとトレーシングミサイルのままで良い。



写真⑱。アーム壊れろ～。



写真⑲。死ねや～ダルマ野郎～。

何事も基礎が大事

Bubble Memories

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE Ⅲ

バブルメモリーズ

©TAITO CORP.1996

シリーズ未体験者のための入門編だ。ちょっと点カセもしたりして。

担当：VMT-RED

基本ルール

今回はバブルシリーズをやったことがない人のための基本的なプレイ方法と、全10面の練習モードの攻略をやっていこう。

このゲームのマイキャラ(バブルン)の基本攻撃は、図のようにアワで敵をくるんで、敵を閉じ込めたアワを割ることによって敵をやっつけていく、というものだ。↓図を参照。



バブルメモリーズからの新技(?)として、でかアワが吐けるようになった。出し方は簡単、アワ吐きボタンを数秒押してバブルンの背中が光ったらボタンを離せば発射される。でかアワは連射できないのでよく狙って撃とう。

でかアワは通常のアワでは倒せない「でかザコ」を倒せる他に、色々な使い道がある。まず壁を無視して飛んで行ってくれるので、壁ごしに敵をくるめる。スコアに関することとしては、アワに入った敵をもう一度でかアワでくるんでやっつけると得点が3倍!!になるので、稼ぐ人は狙ってみよう。他にもでかアワを使ったテクはいろいろとあるので研究してみよう。

画面内にいるすべての敵を倒せば1面クリアとなる。練習モードは10面のボスを倒せばALLクリアなのだ。

アイテムについて

各面スタート後に決まった場所にアイテムが出現するようになっている。

アイテムの出現条件は、ストーリーモードと違って以下のようになっているのだ。

1面は「キャンディー3種類」「シューズ」の計4個からランダムで出現する。

2～9面は「キャンディー3種類」「シューズ」「クロック」「クリスタルリング」「アメジストリング」「ルビーリング」「ランプ2種類」「魔法の杖6種類」「ロッド6種類」「水晶玉」の計23個からランダムで出現する。

ただし4匹以上まとめて敵を倒すと、「魔法の杖6種類」「ロッド6種類」の計12個からランダムで出現する。

10面である「ボス面」には、アイテムは出現しない。

各アイテムの効果は、ゲームをやってみればすぐ分かると思うけど、過去のバブルシリーズとほぼ同じなので、ゲーメストのバックナンバーを見るといいかも。

各面攻略いってみよー

ROUND1

スタートしたら速攻で写真の位置まで上り、左から落ちて来る2匹をアワに入れてしまおう。アワは気流に乗って流されて行くので、勝手に画面上部にたまる。2匹の入ったアワをでかアワでくるんでからやっつけよう。この時画面上になるべく多くのでかアワを吐いておくと、ビッグフードがドサドサ降って来るぞ。2面以降でも使える稼ぎテクなので、余裕があったらできるだけ狙っていこう。

1面クリアするとでかアワの使い方のデモが入る。

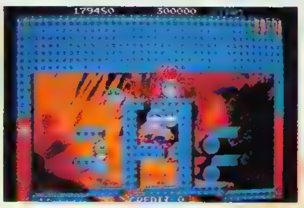

ラウンド1。敵は「ぜんちゃん」。

ROUND2

でかアワで壁ごしに敵をくるむことを学ぶ面だ。

写真の位置から、下段の敵のジャンプに合わせてでかアワ一発で4匹を一度にくるんでしまおう。一面の時と同様に画面内になるべくたくさんでかアワをはいてクリアだ。

慣れて来たらウォーターバブルを使う練習をするのも良いだろう。ウォーターバブルを割ると、アワを割った時の背びれの方向に、アミダのような感じで水が流れていく。このことを知っていればスキ間から水を流し込んで4匹を瞬殺できるぞ。


ラウンド2。

ROUND3

まず写真①の位置で左から落ちてくる2匹をくるみ、すぐに写真②の位置から右にいる2匹をくるむ。気流の関係で、中央付近に集まってくるけど、4匹のアワすべてを1つのでかアワにくるむのは少しムズいので程々のところでまとめ割りしてクリアしよう。


ラウンド3。ここでまず2匹、


残り2匹はここから。

ROUND4

この面から岩を投げてくる敵「まいた」が登場する。注意しよう。
速攻で写真の位置に行き4匹をポンポンと、タイミングよくくるんでしまおう。4匹のアワは中央でかたまっているのででかアワでまとめて3倍をいただいてしまおう。
この面に出現するウインドバブルは、アワを割った時の背びれの方向の斜め方向に飛ぶようになっている。まとめ割りに失敗したら使う練習をしてみよう。


ラウンド4。

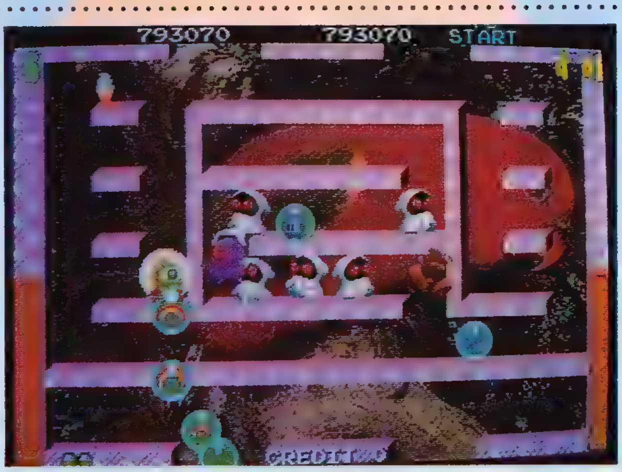
ROUND5

6匹の敵が次々と落ちてくるが、あせらずに写真の位置からポンポンとタイミング良くくるんでしまおう。むやみに連射せずタイミング良くアワはきボタンを押そう。
6匹の入ったアワは上のほうでかたまるので、なるべく多くでかアワに入れてからまとめ割りするのだ。


ラウンド5。

ROUND6

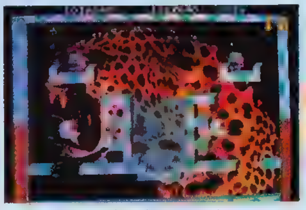
まずスタートしてすぐに右のぜんちゃんをくるんでしまおう。すぐに写真の位置へ行き、右を向いてでかアワでまいたともんすたをくるんでしまおう。左のほうにアワが集まるので、けっこうまとめ割りが狙えるよ。
この面で出て来るレインボーバブルは、割ると虹が地形を貫通して落下して敵をやっつけてくれる。
この面をクリアすると水中戦についてのデモが入る。一度はちゃんと見ておこう。



ラウンド6。「もんすた」登場。

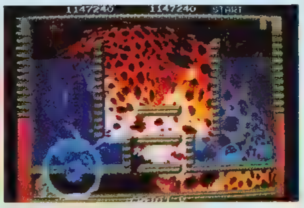
ROUND7

スタートしたらすぐ写真の位置へ行って白いやつをくるんでしまおう。一段上って左のくぼみのぜんちゃんもくるんでしまおう。右のくぼみのぜんちゃんは、勝手に中央の水たまりに飛び込むので、もとから中にいたやつと一緒にでかアワで壁ごしにくるめ。
右の白いやつもまとめて倒そうとすると時間がかかるので、無理に全部まとめて狙わないほうが良いだろう。


ラウンド7。白い敵の名は？

ROUND8

この面はアワが早く割れてしまうことと気流の関係で、3倍のまとめ割りをするのは難しいと思う。でかアワで左右それぞれ3匹ずつくるんで、中央でまとめてクリアするのが良いだろう。
スタート位置で右を向いて、タイミング良くデカあわを撃って、壁ごしに3匹まとめてくるんでしまおう。この時、必ず左から右へ向かって撃たないと、敵の入ったアワを中央に集められないので注意。
右側の3匹も同様に3匹まとめてでかアワにくるんで、中央で6匹まとめてさっさとクリアしてしまおう。


ラウンド8。

ROUND9

いきなり水中からスタートだ。右上から降りて来るぜんちゃんを、すれちがいざまにくるんでやっつけてしまおう。
すかさずジャンプボタンを連打して、水中から脱出して頭上をうろついているもんすたをくるもう。オレンジ色のやつが下の地形の中に入って行ってしまった時は、十分注意して追いかけるようにしよう。
右の水中にいるぜんちゃんは、壁ごしにでかアワでくるもう。うまくやれば1匹目のぜんちゃん以外は、まとめて倒せるハズだ。
さあ次はいよいよボスと対決だ。デモで、対ボス戦のやり方をちゃんと見ておこう。



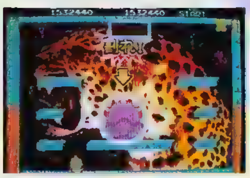
ラウンド9。必殺かぶりつき。

ROUND10

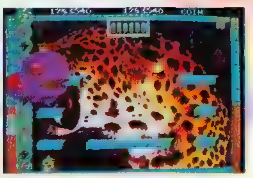
巨大なもんすたとの対決。
まず左下で1回ボスをやりすごしたら、頭上のドラッグを取ろう。ドラッグを取ればサンダーバブルを吐けるようになるので、写真のようにしてボスにダメージを与えよう。
ボスの耐久力が0になると勝手にアワにくるまれるので、それを割れば見事クリアだ。

タイムボーナスについて

練習モード全10面を楽勝でクリアできるようになったら、ぜひ物語モードに挑戦してほしいが、「練習モードで稼ぐ!!」という人のために、タイムボーナスの法則を書いておこう。
タイムボーナスは60秒を基本に減算方式となっている。例えば「19秒79」でクリアすると60000−19790=40210点がタイムボーナスとなるのだ。1秒1000点だね。
あと「レコードボーナス」というものがあり、各ラウンド開始時に表示される「ベストタイムレコード」を更新して面クリアすると60000点も入るぞ。
これらのタイムボーナスを計算に入れつつ、なるべく敵をまとめ割りで倒して行くのだ。


よっしゃ！割ったらんか〜い。


撃てー。


サンダーバブルを吐きまくり…。

大会真っ最中！
まだまだ間に合うぞ！

MANX TT Super Bike

©SEGA 1995
AM R&D DEPT. #3&#4

4月30日まで全国各地で行われているマンクスTT大会、まだまだ半分の日程を消化したところ。勝負はこれから！

担当：するする

指定されたセガ直営店で大会実施中だ！

まさに今、バトルの真っ最中の大会といえば、そう「MANX TTタイムアタック'96」のこと！えっ知らないって！大丈夫！まだ2週間残っているから今からでも間に合うぞ！

初めて今知ったという読者へもう一度ここで告知をしておこう。

左にある大会用ポスターにある内容がそれ！なんとゲーメスト林争奪の大会なのだ！

全国展開で行われるこの大会、その会場はセガ直営店である。

その大会会場は、ポスターの下にある通りで、どこも直営店としては大きいお店ばかりだ。

そこで行われる大会、筐体によって部門も分かれる。

もうみんな知っての通り、デラックスタイプとスタンダードタイプの2タイプがあるのだが、このタイプに分けてタイム集計する。

そして気になるコースは難しいTTコース。ここを3ラップする。モードはレースモードで行う。

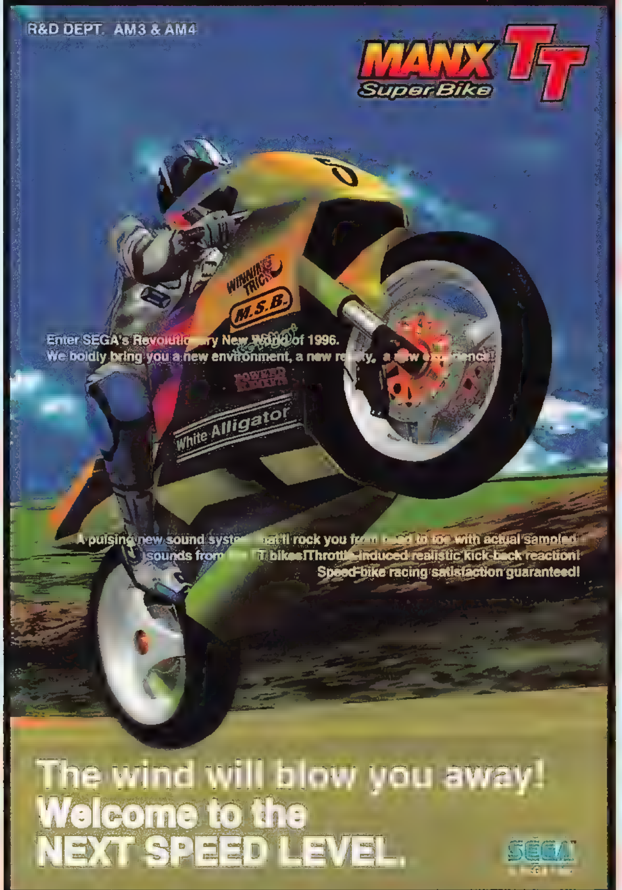


これが大会会場に張られているポスターだ。これが目印だぞー！

自分が今やっているタイプの筐体がその大会会場にあるかどうかをまず確認してからいくようにしないと交通費が無駄になるので注意しよう。

大会は4月30日まで。この結果は、大会終了後、集計され、本誌にて発表されるぞ！

まだ間に合うぞーっ！



GAMEST杯 MANX TT オールジャパン タイムアタックラウンド'96

ゲーメスト杯　「MANX TT オールジャパンタイムアタックラウンド'96」

開催期間	96年4月6日（土）～4月30日（月）	
開催場所	全国弊社運営アミューズメント施設14店舗　（デラックス：DX　ツイン：T）	
	ハイテクセガススキノ（DX）	オリエントパークセガワールド（T）
	ハイテクランドセガ草加（T）	ハイテクランドセガ秋葉原（T）
	ハイテクセガ戸塚（T）	セガワールド静岡（T）
	ハイテクセガ金山（T）	セガ・デポルテ（DX）
	セガワールド布施（T）	心斎橋 GIGO（DX）
	ハイテクセガ廿日市（T）	ハイテクセガ松山（T）
	天神 GIGO（DX）	ハイテクセガチャタンプラザ（T）
内　容	「MANX TT」（DX・TWIN）を使用したタイムアタック大会。DX・TWIN各タイプは別々にタイム集計を行います。	
開催方法	参加希望者は、プレイ後に各店舗設置の記入用紙に必要事項を記入し店舗スタッフに渡してください。 集計は、大会終了後にゲーメスト編集部にて行われます。	
大会規定	使用コース：「TTコース」 DXタイプ：3周のトータルタイム TWINタイプ：3周のトータルタイム 使用モード：「通常モード」（TTモードは使用しない） 両タイプとも必ず1Pプレイでタイムアタックしてください。通信対戦のタイムは無効とします。	
発　表	新声社発行のゲーメスト誌面にて上位記録者のランキング及びタイムを発表します。詳細は誌面を御覧ください。	



3月24日にペア大会を実施。女性のチームが優勝！マジにうまい！

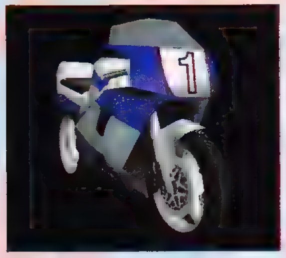
大会のアタックコース「TTコース」ここがポイント!

タイムアタック大会で使用されるコースは「TTコース」。
　大会に参加する以上、まずコースを完走できるということが必要最低条件となる。
　となればまずしっかり走れることが重要。まあ大会に参加しようという人は、それなりにプレイも重ねているだろうから、その辺はまず問題はないと思う。
　問題は、ラクシーコーストをやっていた人。TTコースが初めてという人だ。



1つ目はここ。しっかり減速できるかどうかがポイントになる。

　さてTTコースを走ることになるのだが、まずひと通り走り、コースがどうなっているのかを把握することから始めよう。
　コースの流れがわかったらどこが難しいかチェックだ。





3つ目はここ。テールをズラす感覚をまず身に付けないとダメ。

　スタートして少しずつ下りながら走る。ガンガンに加速した先にカーブ!この右カーブが1つ目。しっかり減速して進入し、インをキープすることがタイムアップへの道だ。
　道なりにコースを走り（もちろんインを突きながら）、ちょっと暗い森を抜けてジャンプへ。2つ目はこの先の緩い右カーブからシケイン。油断するとインに入れず、シケインも真っすぐ抜けられなくなる。ジャンプを右寄りに飛ばないようにするといいだろう。



4つ目はこの共通部分。早目の切り込みで確実にインへ!

　3つ目はその先のちょっときつめの右カーブ。テールをズラしながらインをキープして走るのだが、ズラしすぎてインに入りすぎないようにすること。このテクはかなりの慣れが必要だ。



　さらに道なりに進み、4つ目は、ラクシーコーストと共通部分となるコースへ。そこは大きな右カーブからガンと曲がるヘアピンカーブだ。
　まず大きな右カーブをアウト＝イン＝インで曲がり、立ち上がったと思った瞬間、一気に左へ切り返し、ヘアピンのインへ飛び込んでいく!
　ガン!と一気に切り込むのではなく、やや大きめの弧を描く感じだ。減速を抑える。



5つ目は最後のところ。予想以上に減速が必要。多くてOK!

　共通コースは問題なく走れるので、特に書かないが、でも気を抜かず走り、少しでもタイムアップにつながるよう努めるようにしたい。
　そして5つ目は、最後の連続コーナー。ここは十分にスピードにのってくるので、かなりの減速が必要。
　思いきりブレーキ（アクセルオフ）を使用してインから突っ込めるようにしたい。
　そして2周目へ突入だ!



いたるところに勲章が

BATTLE GAREGGA

ウエポンを使うけど、至るところに隠れている勲章たち。

©EIGHTING©1996 RAIZING
担当：MVP

ポツポツとクリア達成者が出てきているバトルガレッガ。クリアできるという可能性が少しでもあるのでもうがんばるしかないね。というわけでまずはクリアに非常に深く関わってくるランクについて再確認しよう。

様々な情報が流れているが

このランクに対して「機体の色でランクが違う」という情報が入ったが、これはまったくのデマ。A+B+Cで機体を選んでもランクに差は出ないのでご安心を。


色でランクは変わらないぞ。

さて、ランクに関わるものとして最近注目を浴びているのがオプション。オプションは4つまで取ることができるが、これを取らずにいくとよい。一般的には、2つ取っていくのがいいみたい。中には1つも取らずに4～5面まで行く人もいるらしいが、あまりにも攻撃力がなくて敵を倒すのが難しいので、2つでいくのがいいだろう。

今まで通り、

●連射をしない
●オプションはあまりとらない

というのを守れば、5～6面に行った時にはっきりとランクが落ちているのがわかるはずだ。


これがベスト。

稼ぎがクリアの近道

このゲーム、はっきり言ってノーミスクリアというのは現段階ではまず不可能とみていい。そこで重要になってくるのが残機である。100万点につき1機増えるので、どんどん稼いでいくことをおすすめする。要は死んでもいいように残機をどんどん増やすのだ。死に越えでも、このゲームに関していえばしょうがないと思う。そこで重要なのが、

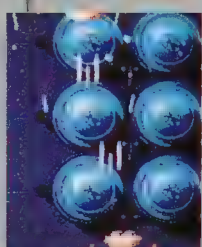
●勲章
●ボスのパーツ破壊

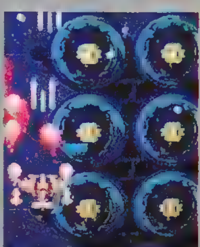
である。勲章でどんどん稼いでいこう。ウエポンを使用することによって出現する所がわりと多いので、そういう所では使っていったほうがいい。なくなったウエポンは4面のある場所で補充するのだ。

前号の補足

ウエポンを使うことによって出現する勲章について前号の3面攻略において書き忘れていた所があったので、ここでそれを紹介しよう。

その場所とは、最初のほうにあり、ガスタンクのような所である。ここでウエポンを使うといい。


ここで使うと…、


こんな感じだ。

ウェポンで破壊すると勲章の出る場所

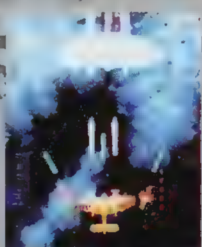
1面	モノレールのレール
2面	なし
3面	最初のレール
	中盤のタンク×6
4面	最初の方のパイプ×5
	戦車の出るハッチ全て
	ボス戦の背景の鉄骨

今回のフォーメーション

前号から始まった隠しフォーメーションのコーナー。今回の隠しフォーメーションは

●ワイド（拡散攻撃）

である。やり方は「ショットアイテムを5個逃してオプションアイテムを取る」というもの。注意してほしいのは、この時ショットアイテムの大きいものは数に加えないということ。あくまで小さいものを5つ逃してから取ればいいのである。


今回のはこれだ!!

このフォーメーションはもう体験してみた人も多いと思うが、性能のほうは今イチ。あまりにも拡散しすぎてしまい自分の正面に対する弾幕が薄くなってちょっと心細い感じ。今のところこれといった使い場所が見つかってないが、やはり任意にこのフォーメー

ションに変化できるということを知っていればそれなりに役に立つはずだ。

4面 PLANT

この面も3面と同様地上戦メインの面である。要は出現パターンを覚えてどんどん破壊していかないと、後で押されてしまうのである。何回もやって動きを頭にインプットしよう。

まずは開幕

まずはちらっと海が見え、右半分が地上のところ。いきなり少し激しい攻撃である。海上には砲台、地上からも攻撃にさらされるのだ。ここはわりと大きく動いてどんどん破壊していくのがいい。ここの敵すべてが倒すとウエポンアイテムを出すので、どんどん破壊してどんどん回収しよう。恐らく3面でほとんどウエポンがなくなっていると思うので、ここは回復するにはいい場所だ。


ウエポンアイテムを回収しろ!!

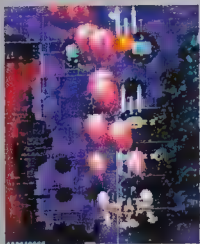
少し進むと地上と地下に戦車がいる。地上の戦車は問題なし、ウエポン生産要員だ。地下にも戦車がどんどん走っているが、これはただの背景ではない。ウエポンを使うとガラスが壊せて、中にいる戦車が破壊できるのだ。

といってもただそれだけ、わざわざ破壊するものではな[illegible]しね。

この地下の戦車の所の上のほうに、パイプが横に5本走っているのが見えてくる。少し緑に包まれたパイプだ。ここには勲章が隠れている。ウエポンを使用して回収しよう。こういう細かい稼ぎがわりと重要。


ここで使うと…、

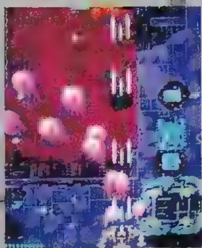

中を撃てるぞ!!でも意味はない。


ここで使おう。

初登場オレンジ8輪車

左からオレンジ色の8輪車が登場。こいつは弾をどんどんばらまいてくるので速攻で倒したい。フォーメーションをすぐ前方集中に切り換えて対処するといいだろう。このオレンジの8輪車は、移動後に倒すとオプションのアイテムを出すが、できれば移動中に倒してウエポンアイテムを回収したほうがいいだろう。

このオレンジ戦車を過ぎると、右に建物の屋根のようなものが見える。ここからは戦車が大量に出てくるのでウエポン回収。また、屋根はウエポンを使うと破壊できて中には勲章が4つあるのだ。やるべし。


ウエポンアイテム&勲章。ウハウハですね。


初登場。速攻で倒そう。

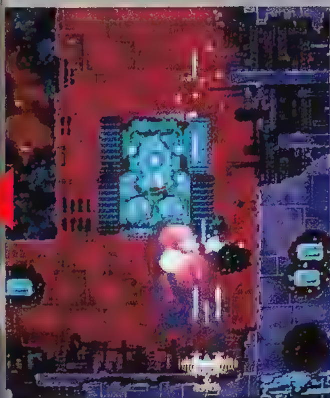
超重要中型戦車

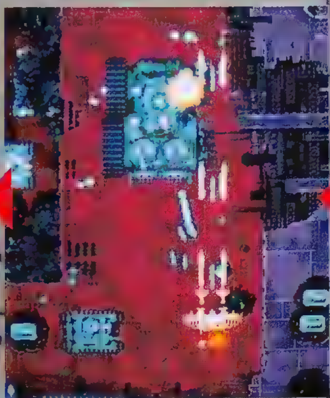
屋根があるところを過ぎるぐらいで、地下がまる見えになっている。ここから中型戦車が突然出現し、上に上がっていく。実はこの中型戦車、非常に重要な敵で、倒すとウエポンの大きいやつを出すのだ。普通に倒しても小ウエポンアイテムを4つ出すだけだが、

●キャタピラを破壊してから倒す

と何と大ウエポンアイテムを落とすのだ。

まずは地上と地下の切れ目で待ち、フォーメーションを前方集中にする。そして出現したら右のキャタピラをまず破壊しよう。そして今度は左だ。最後は中央を破壊すれば


ここで待ち、


出現したら右のキャタピラを狙え。

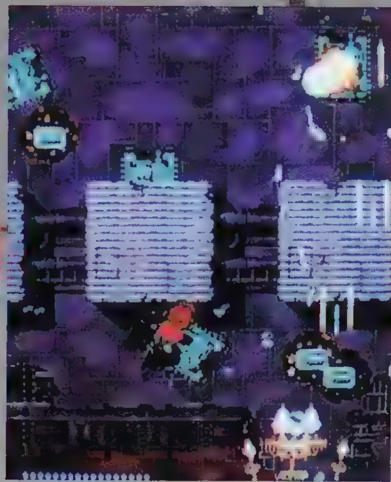

そして「ウーッス」。

OK。こいつの攻撃は主砲から大きい速い弾を出してくるので、それに注意すればさほど難しくないはずだ。大ウエポンアイテムを取ったら、左にいる縦に4匹いる戦車を破壊しにいこう。こいつらもちゃんとウエポンアイテムを出すからだ。

中型戦車は倒すのが遅いと、少し上にある太いパイプの中に入ってしまって破壊できなくなってしまうので注意。

屋根ばっか

太いパイプを抜けると横に先ほどの屋根が3つ並んでいる。ここは屋根から戦車がどんどん出てくるし、屋根にはもちろん勲章が隠されている。もう破壊しまくるしかない。ウエポンを使っても屋根から出てくる戦車である程度補充できるので1回使ってもいいだろう。戦車を破壊しまくってウエポンアイテムをたくさん出しておき、ウエポンを使って勲章を出したあとに戦車の出したウエポンアイテムを回収するといい。


戦車を壊しておいて…、


使う!!

ウエポン必至

屋根×3を抜けると中央に再び屋根が見える。ここではオレンジ色の8輪車が左に1台右に2台出現する。3台出現してくるとさすがに弾に押されまくる。まずは左のオレンジ色の戦車を前方集中フォーメーションにして速攻をかける。もう少しで破壊できそうだなと思ったらウエポンを発射。弾に押されていると思うので、ウエポンを使って弾を消しつつ右に行き2台の8輪車に撃ち込みに行こう。この時になるべくオレンジ色の8輪車に重なりに行くと、ウエポンの間（正面）から弾が出て死ぬことがあるからだ。3台目のオレンジ色の戦車を相手にしている時にウエポンが切れるので、ウエポンが切れた時にあわてて弾に当たらないように。落ちついてやれば避けられないことはない。


ここでウエポン発射

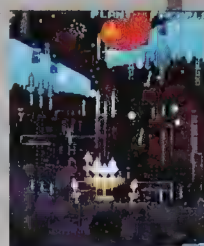

そして右の奴を壊しにいこう。

このオレンジ色の8輪車×3で手こずって時間をくってしまうと、次の展開で押されまくってしまうので ウエポンを使って素早く処理していくようにしよう。「俺はウエポンなしで行くぜ」という人に限って、弾に押されて死ぬというケースが非常に多いので注意しよう。潔くウエポンを使おう。

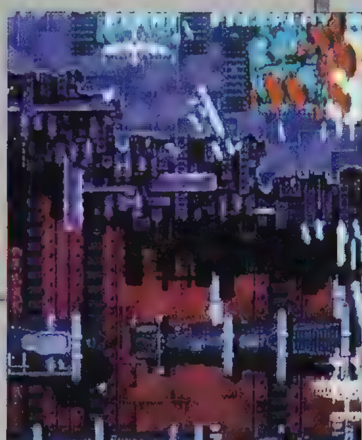
ステルス×2

これも初登場の敵。攻撃法は真下に向かっての弾の連射と小さい3WAYの弾×2がメインの敵だ。オレンジ色の戦車を抜けるとすぐにこのステルスが左右にドーンと出てくる。

ここではすぐにフォーメーションを前方拡散型に変えて左右のステルスの真ん中に入ってしまおう。そして少しどちらかに寄るとよい。奴の出す小さい3WAYの弾は、真ん中で小さくよけていこう。


フォーメーションを前方拡散に変えて中央で。

この位置で戦っていればステルスの正面に入るよりも避ける場所が広いので弾を避けやすい。しかも左右ほとんど同時に素早く倒せるのでいい感じだ。


まずは右の奴のキャタピラ重視。


ウエポン発射。あとは気合だ。

ウェポン生産

ステルス×2を越えると、今度はあの中型戦車×4もいる地点に突入だ。1台ならば余裕で大ウエポンアイテムにできるのであるが、4台にもなるとさすがに避けるのが必要になってくるのでなかなかウエポンを大きくすることができない。

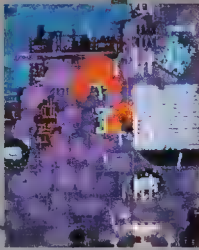
基本的には左右に大きく動いて弾を避けつつキャタピラを破壊していくのであるが、ここは1発ウエポンを使って弾避けの心配をしなくていいようにして1台ずつキャタピ

ラを破壊していくようにすると楽である。

まず右から順に出現してくるので、右の奴のキャタピラから狙っていく。ある程度やっていて弾がつらくなってきたらウエポンを使っていくとよい。4台中3台を大ウエポンアイテムにする気でやればいいだろう。もちろんうまくやれば4台とも大ウエポンにできる。ここでウエポンを回復しておかないと5面以降で割とつらくなるのでがんばろう。

ボス前で小休止

中型戦車×4を抜けると後は右に屋根が1つあるだけ。戦車を破壊してウエポン回収だ。ここではウエポンを使って屋根を破壊する必要はないだろう。これ以降でウエポンを回復する場所というのはあまりないのでなるべく節約する方向性でいこう。


一休み。

4面ボス PS-50 SATANIC SURFER

カブトガニはまずは中央の尻尾のようなものから壊せる


中央で安定しよう。

弾連射とその周りの4つの砲台からの弾がメイン。このモードはさほど問題ないだろう。欲を出して左右の戦車を壊しにいかなければね。

さて、奴のモードが変わりたくさん砲台が見えてきた。まずは攻撃法を覚えよう。

- 左右3×2及び中央4つの小さな砲台から針の弾
- 中央コアから回転状にばらまき弾

これが基本で、

- コアの周りの4砲台を壊すとその上から破壊可能な小さい弾連射
- それも壊したら(左右とも)上部から破壊可能な生物弾
- 左右端の小砲台3×2。どちらか一方だけを見てみると、この3砲台を壊すとその上の2砲台から少し大きい針の弾を連射
- この2砲台を壊すとその上の大砲台から攻撃
- 大砲台はまず大きい速い弾ついで小さい5WAY弾。その後2つの白い弾というふうに破壊するようにつれて撃つ弾が変化

このように少しわかりにくいと思うが表にまとめたので

それを見てほしい。

このように割と形態の変化が激しいボスである。小砲台の針の弾は自機を狙ってくるのでちょっとずつよければOK。中央コアからの回転状の弾は中央でよけるようにしよう。回転には法則があり、左回転×2→右回転×2の繰り返しだ。回転とは逆に移動するようにすればいい。

安全にやるのならば、左右の小砲台3×2を破壊せずにしとく。こうすれば自機を狙う弾だけなのでよけやすい。

中央の小砲台×4は破壊しコアの周り2×2の砲台は、どちらか片側2つのみ破壊する。そして壊したほうに少しずれて自機のショットの端のみを中央に当てていくようにする。こうすると非常に楽に倒せる。

もし点数を稼ぐのなら、左右の砲台をすべて倒すことになるが、どちらか片側をすべて破壊するようにしよう。中途半端にやると手がつけられなくなるぞ。

ボス形態変化

中央小砲台（2×2）	針の弾
↓	
コアの周り（2×2）	
↓	
小砲台の上（1×2）	オレンジの壊せる弾
↓	
本体上部から（1×2）	生物弾
左右小砲台（3×2）	針の弾
↓	
その上の中砲台（2×2）	針の弾連射
↓	
大砲台その①（1×2）	2本の大きく速い弾
その②	小さい弾（5WAY）
その③	白弾（2つ1セット）

敵の倒し方によって変化するアイテム

面	敵	状況	アイテム
1面	モノレールの電車	前方の車両を壊さない	ウエポン
		前方の車両を壊す	オプション
	中型機（中ボス）	逃げる途中に破壊	ショット大
2面	中型プロペラ機	小砲台を破壊	ボーナス
		プロペラを破壊	オプション
	外道戦車	通常	ウエポン
		家を破壊中	ボーナス
	中型戦車	通常	ウエポン
		移動終了後破壊	オプション
	中型機×2	翼	ボーナス
		中央もしくは両翼を破壊	ボーナス
3面	床砲台	回転中	なし（高得点）
		その他	ボーナス
	ホバー	通常	ウエポン
		移動終了後	ウエポン大
		移動終了後かつ両側破壊	1UP

面	敵	状況	アイテム
4面	中型戦車	通常	ウエポン
		移動後	オプション
		キャタピラをすべて破壊	ウエポン大
	8輪車	通常	ウエポン
		移動後	オプション
	中型機	逃げる途中に破壊	ショット大


そしてショットの端をコアに当てよう。


左右は壊さずにしておいて、中央の小砲台×4を倒す。

ボスで稼げ！ラストステージ
スカイターゲット
SKY TARGET

空飛ぶ空母と
最終ボスのCGフォトだぁ～！

©SEGA 1995

担当：ずるずる

エリア7 中ボス「ブリガンダイン」

いよいよラストステージへ。7つ目のこのステージでは、今までのようにザコ敵をクリアしてボスへという流れから、中ボスを経てからボスへという流れへ変わる。

中ボスが間に加わるというくらいの変化じかないのだが、その展開を見てみると、中ボスは、今までのボスと同じように本体にあるパーツを壊していく形で稼いでいくことができる。

一方ボスは、みんなももう知っての通り、小さい小さい戦闘機。ダメージを与えて倒す形になっていく。

そのボスを載せている空母「ブリガンダイン」から見ていくとしよう。

「ブリガンダイン」の攻撃は他のボスクラスのものと比べるとやや弱い。だが油断はできない。基本は弱点であるプロペラ4基を壊すこと。これに、甲板に出てくる戦闘機、表面にある砲台を壊し、稼いでいくことになる。

なおこの空母、「K-L」数に入らない。なぜ？

ブリガンダインの各パーツの得点

砲台	8800点
ローター（弱点）	60000点
破壊時	84000点





エリア7 最終ボス「XF/A-49」

「ブリガンダイン」が壊れたとき、その爆風の中から緊急発進する戦闘機がある。これが最終ボス「XF/A-49ホワイト スォード」である。

このボスが発進するときのシーンはデモ。そのためこちらは見ているしかない。ロボットアニメの変身シーンみたい。スキだらけなのにブー！

さてボスが発進したら本番。大きさが普通の戦闘機と同じなため、今までのようにパーツを壊していくという形ができない。バルカン、ミサイルをどんどん撃ち込むことでダメージを与えていくものとなる。

そのため稼ぎはない。倒して初めて得点を得られる。となればガンガンロックするのみ。

その際気をつけるのは、前半の空からのレーザーと、後半のミサイルの集中砲火。しっかり、そして素早く動くぞ。

ナムコファン待望の第2弾



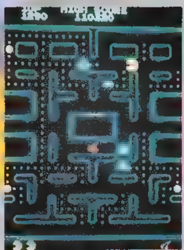
©1996 NAMCO LTD.
ALL RIGHTS
RESERVED

今度はパックマン、ラリーX、ディグダグだ!

担当：DAN、立来多

パックマン

'80年に海外でも大ヒットしたナムコの歴史的な作品だ。4方向レバーを使用しパックマンを操り、巣から出現するモンスターをかわしつつ画面上のエサ（ドット）を食べ尽くすとゲームクリアとなる。パワーエサを食べるとモンスターがいじけてる間に逆にモンスターを食べることができる。

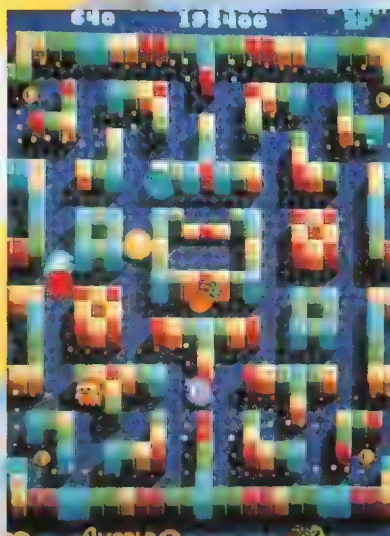


シンプル・ゲームの原点て感じです。

オリジナルでは昔のパターンがそっくりそのまま使用できる。もちろんすり抜けパターンなんてのも使えるぞ。

アレンジ

オリジナルからの変更点は以下の通り。



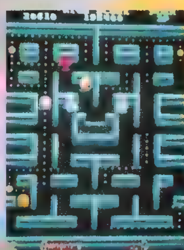
初めからイジケのキンゾー、敵か味方か?

・2P同時プレイを実現。
・毎面異なる構成の迷路を用意。
・ゲーム全体のスピードアップ化。
・ジャンプ、ダッシュ等のギミックを追加。
・立体構成の迷路を導入。
・多用な動き、機能を持つエサの追加。
・新たに5匹目のモンスター「キンゾー」追加。
・モンスターに合体パワーアップの要素を追加。
・最終面にボスキャラを用意。
・パワーエサ以外に新たに8種類のアイテムを用意。

モンスター

●アカベー
一定時間経過するとスピードアップする。攻撃中は常にパックマンのいるマスを追う。
合体後は角が生え、横方向にパックマンが接近すると猛ダッシュを仕掛けてくる。

●ピンキー
パックマンの口先の3つ先のマスを目指す。
合体後はウサギの耳が生えて、パックマンから一定距離分だけ離れると一気にジャンプして接近する。



合体モンスターで一番いやなやつだ。

●アオスケ
アカベーのパックマンを中心とした点対称のマスを目指す。
合体後はサングラスをかけ、画面中心部で2体に分身し、左右対称に動く。

●グズタ
パックマンから半径130ドット外ではアカベーの性格、半径内ではパックマンと無関係にランダムに動く。
合体後は風船のように膨らんだ体型で、一定時間毎に停止し、口から一粒ずつエサを吐き出す。

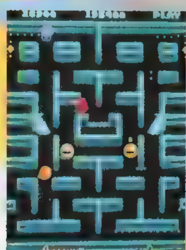
●キンゾー
ラウンドスタート後一定時間毎に出現する。通常はイジケ状態で、食べるとパワーエサと同じ効果を起こす。出現数は各面毎に設定されている。他のモンスターが接触すると2匹が合体し、パワーアップする。

アイテム

アイテムは各ラウンドがスタートしてからモンスターを規定数だけ食べ、逆転時間が完了した時点で出現する。

・レッドカプセル
パックマンが10秒間スピードアップ。

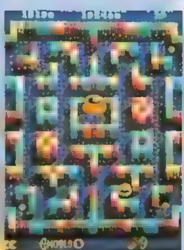
・ブルーカプセル
10秒間、迷路の中央を線対称とした位置に自分の分身を配し、鏡写しのように2体が移動する。分身側は無敵でエサは食べることが可能だ。



これや楽だ。イジケモンスターも分身で食べられるぞ。

・オレンジカプセル
エサを食べる時の負荷がなくなり、スピードダウンがなくなる。口パクが倍のスピードになる。

・ピンクカプセル
モンスターの巣に壺が落ち、モンスターたちが一斉に吸い込まれてしまう。



壺にモンスターが。こいつらタコだったのか?

・ゴールドカプセル
スカ。このアイテムのみ100点。

・壺
ピンクカプセルと同じ効果

・杖

杖の魔力で敵モンスターがプレゼント箱にパッケージされてしまう。食べると1000点。
・ミニパックマン
1UP。

いろいろな迷路で楽しさ倍増

アレンジ版ではただ迷路が変化するだけでなく、色々な仕掛けで楽しませてくれるぞ。

・ダッシュゾーンでは、矢印方向からパックマンが進入すると、パックマンが勢い良く飛び出し、ダッシュ中は無敵となる。
・ジャンプゾーンは対になっていて、各色に対応した所へジャンプできる。

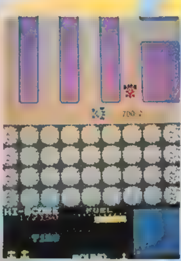
16年の歳月を経て、再びパックマン旋風は巻き起こるのか？


こんな感じの立体迷路。高さによってスピードが変化する。



'80年にラリーX、そして'81年にニューラリーXが発売された。

4方向レバーと1ボタンでマイカーを操り、敵車や岩に当たらないようにフラッグをすべて回収すればクリアだ。敵車に追いつかれそうになったら煙を出せば、しばらく敵車を足止めできるが、煙を出すと燃料が減るので使いすぎには注意。


あれ、オリジナルなのにどこか変？縦画面なのでマップは下に。

ニューラリーXは、難易度を低くして、ラッキーフラッグの追加、BGMの変更などによって見事にロングヒットゲームに生まれ変わったゲームだ。ラリーXを知らなくても、ニューラリーXを知っている人は意外と多い。

ちなみにボーナスステージもこのゲームの特徴の一つだ。ボーナスステージでもミスすれば残機は減るから注意。

アレンジ

オリジナルからの変更点。
・敵車が4種類に追加。
・アイテムフラッグの追加。
・コース一新で立体交差や一部砂漠になっている所もある。


砂漠地帯は対向車をまくのに苦労しそう。

・ボーナスステージのクリア条件。
・オイル、ワープホールの追加。

アイテム

各ラウンドのマップ中に必ず、青いチェックポイント（以下CP）が一つ存在する（レーダーには緑色）。

アイテムCPを取ると「NEXT ITEM」の効果を得、残ったCPの中の一つが再び、アイテムCPとなる。

アイテム効果の一部を紹介しよう。

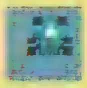
・ATTACK
マイカーが無敵になって体当たり攻撃ができる。
・FUEL
燃料が加算される。
・RUN AWAY
対向車がマイカーから逃げる動きをする（5秒間）。
・BOMBER
煙幕の代わりに爆弾を置くことができる（5個）。
・RADAR
レーダーに映らない車が映るようになる。

ボーナスステージ

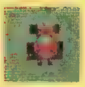
ボーナスステージはオリジナルとはちょっと違っていて、多くの岩で構成される道を走りながら、制限時間内にゴールゲートを目指すラウンドだ。このステージはボーナス面専用のCPが出て取るたびにマイカーは加速する。岩に当たってもミスにはならないが、燃料が減少するぞ。


マイカー炎上。岩も壊せるよ。

キャラクター

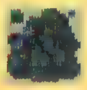

マイカー
ラウンド開始後、及び、ワープホールを出た後は数秒間無敵。

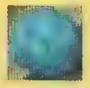

対向車1（FORMULA）
オリジナルと同じアルゴリズムでマイカーを追いかける。

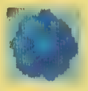

対向車2（TOURING）
通常は遅めだが、方向を変えずに進んでいる間、加速し続ける。


対向車3（DRAG）
通常はレーダーに映らない。アイテムによって見えるようになる。

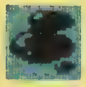

対向車4（NEO FORMULA）
マイカーに近づくと煙を吐いて逃げる。


岩
マイカーが当たるとミスになるがその岩は破壊される。

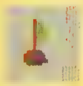

マイカーの煙
煙の有効時間は3秒。煙を1個射出する毎に燃料を1ドット消費する。


対向車の煙
煙の有効時間は2秒。マイカーに対してのみヒットがある。


爆弾
アイテム「BOMBER」を取った時に煙の代わりに射出される。対向車が当たると、爆発して画面外から再生する。

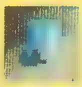

オイル
マイカー、対向車が上を通過すると一定時間スピンして、方向転換できなくなる。


ワープホール
入り口（赤）と出口（青）がペアで、入り口と出口は一方通行である。


CP
オリジナルのものと同じ。ミスせずに取り続けると得点アップ。


スペシャルCP
このCP以後に取ったCPの点が倍になる。ギャプラス、ゼビウス等にも登場するが、ラリーXが元祖。


ラッキーCP
このCPを取った時点での燃料に応じた点数が加算される。


アイテムCP
画面下に表示されているNEXT ITEMの効果を得ることができる。


ボーナスラウンドCP
ボーナス面にある。取る毎にマイカーのスピードが上昇する。


ボーナステージはこんな感じ。CPはすべて取らなくてもOKだ。

ディグダグ

担当：立来多

プーカァとファイガーだけじゃない！ 白熱の地中バトル

アレンジ版のディグダグは、なんと12種類もの敵キャラクターが登場する。

破裂させると周りの敵を誘爆する「誘爆ロボ」や、ディグダグを発見すると突進してくる「ユニコーン」など、オリジナルにはまったくなかった攻撃を仕掛け、プレイヤーを悩ませることだろう。

一方マイキャラのディグダグには、パワーアップアイテムという心強い味方が加わった。ではその一部を紹介しよう（カッコ内は出現条件）。

●靴（320ドット歩く）
移動速度が1・2倍になる。

●赤ポンプ（モリを32回撃つ）
モリの射程が16ドット長くなる。

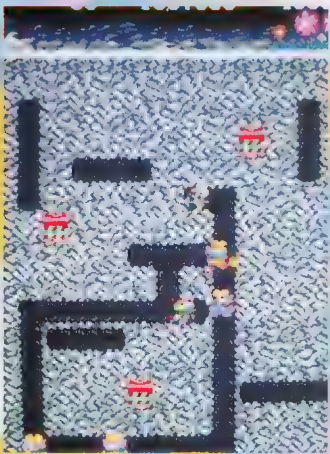
●水色ポンプ（16匹破裂させる）
モリの速度が1・3倍になる。

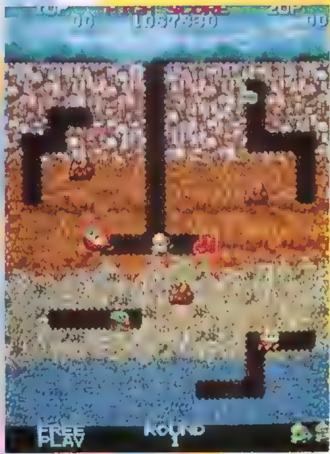
●緑ポンプ（96回空気を送る）
ポンプの膨らむ速度が2倍になる。

●錠前（256キャラ分穴を掘る）
ミスしてもパワーアップの効果が維持される。ただし一回限り。

●光線銃（靴、ポンプを合計6個取る）
レーザー光線を8発発射することができる。

なおすべてのアイテムは、各ラウンドごとに1個ずつ、開始10秒後に出現するようになっている。


コズモ君も特別参加。誰だ、勝手に寝てるのは！


こんなに離れた位置からでも突進してくる。見落とすな。

アレンジ版の重要事項

①パイプは掘れない！
一部のラウンドには、ところどころにパイプが配置されている。このパイプは掘れないので、動く範囲が限定されてしまう（目変化した敵は通過できる）。

②大岩は貫通する！
大岩は土をも貫通し、パイプか画面最下段まで落下する。くれぐれも自爆しないように。

③コズモボール
コズモボールは本家「コズモギャング・ザ・パズル」と同じ物で、重力を受けながら穴に沿って転がっていき、行き場がなくなると消滅する。

また、ディグダグ自身が触れるとミスになってしまう。特に横に移動しているときは注意しよう。


ベジタブルターゲットももちろん健在。あな懐かしや…。


靴は必ず取っておこう。最重要アイテムだ。

ディグダグを知らない人のために… テクニック伝授

今から14年前に発表された作品だけに、全然プレイしたことのない読者も少なからずいることだろう。

そこで、ディグダグにおける最重要テクニックである「岩石まとめ倒し」を改めて紹介しておこう。

ポイントはなるべく画面上部にある岩石を使うことと、敵にモリを当てて（空気は送らない）逃げながら岩石の下へ誘導することだ。詳しくは写真を見てね！

以上、ディグダグの基礎知識は頭に入ったかな？次号からはいよいよ攻略に突入だ！


モリを投げて、


またモリを投げて動きを止める。これを繰り返して…、


岩石落下！至福の瞬間。

ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま

キャラ別攻略最終回、締めはレイ

1コインエンディングを見るためにぜひともここでふんばろう。

©1995 KONAMI
ALL RIGHTS
RESERVED.

担当：Dr.Ace

伊集院レイ

自分、好雄の他に唯一登場する男キャラ。

ぱずるだまの世界のなかでは間違いなくトップに君臨する伊集院レイ。前作で課長と殿様を攻略できなかったように、このキャラも相当に辛い。このキャラを攻略することができたなら、その人はこのゲームを極めたと言っていいだろう。

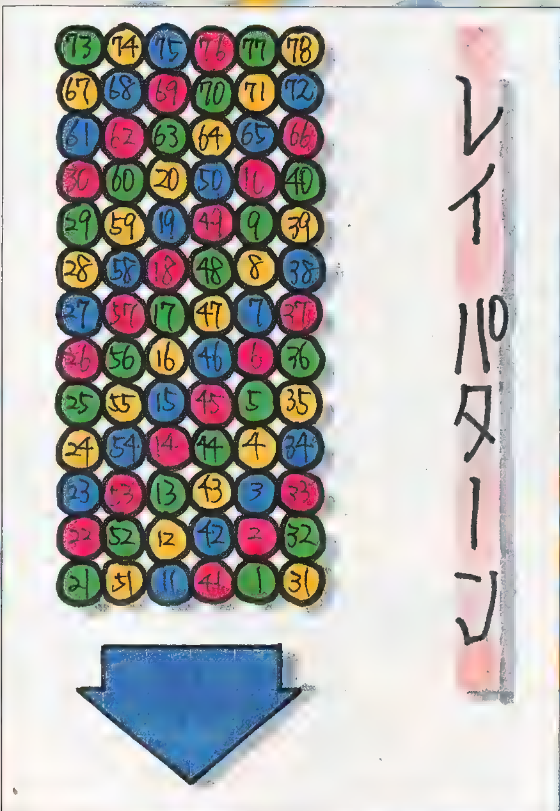


斜めにそろってる。これは強い。

レイがなぜ一番強いと断定できるのかというと、斜めに揃っているということ一点に尽きる。それでも課長や殿様に比べればそろっている分マシ、とも思えよう。だが、ユミちゃんや権三のようにパターンが降ってくるわけではないので、権三仕込みはできない。勝つためにはやはり、相手を圧倒的に上回る腕が必要なようだ。返し方を考えるよりも先に沈めることができるスピードを身につけよう。

1人用でプレイしているとレイは8人目に現れる。ラストの詩織オア館林は勝ってても負けてもエンディングの見られるボーナスキャラなので、真のラスボスはこいつということになる。あとはスピードに慣れて是非勝てるようになろう。

一応、返し方のパターンを載せはするがCPU戦ではスピードが速すぎて、まず成功することはないだろう。むしろ正攻法で戦ったほうが勝ちが見えると思われる。この返し方は対戦で使ってみよう。



レイのパターンは斜め揃いだ。だが、一列置きに降ってくるので、ここに付け込むことができる。前回の好雄でやったことを対レイ戦でも、やればできないことはない、ということだ。

そうしたら早速、1列を挟んで仕込みを始めよう。

対戦時、使う側はとにかく早く相手を埋めること。自分の最高のスピードで攻撃すれば、それだけで勝てるだろう。縦並びも既に過去のもの、ってことだね。

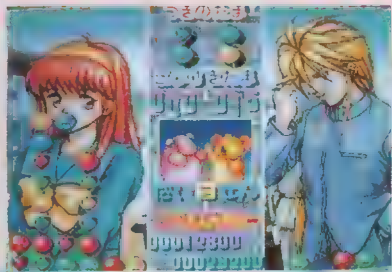
[伊集院レイ]

フゥ…	連鎖1
すまない	連鎖2
おっとっと	連鎖3
マズイなぁ	連鎖4
はっはっはっはっ	連鎖5
あなたにはバラが似合う	連鎖終
ボクとしたことが	ダメージ
あなたが悪いのだよ	大攻撃への反撃
イケナイ女性だ	小攻撃への反撃
ついむきになってしまったようだ	勝ち
ハッハッハッ	対戦
フッ	小ダメージ
どうした	独り言




下から緑赤青黄の順に。


こんなにうまくいくことは普通ありえない。


あとは前回の好雄のように。

ときメモインフォメ

今回のプレゼントは、「スーファミ版～伝説の樹の下で」を買ったときに、店によっては付けてくれたという下敷き。裏には「二人の時～With you」のスコア付きというオシャレな一品だ。君たちのコレクションにぜひ加えよう。

そして、去る3月20日、コナミスペシャルデイというイベントがありました。きっと皆さん行ってきたことと思いますが、どうでしたか。

最初にときめきティーンズコンテストなるものがあって、かわいい女の子たちがマァたくさんエントリーしてて、それはそれは贅沢ってものでしたよ。グランプリ受賞は栗林三枝さんでした。以下、準グランプリが安田茅衣子さん、特別賞に田口瞳さん、浅見梨紗さん。これからコナミのイベントやら何やらに出てくる可能性もあるので、応援してあげよう。とりあえず、まずはサターン版ときメモのTVCMに出るらしいぞ。

もう1つ、3月24日からもっとときめきメモリアル全国イベントキャラバン96春が始まって、日本中を回ってます。ときメモファンはやっぱりこちらも見に行ったことでしょう。非常にノッているイベントで、かなり楽しんだことは間違いなし。金月さんの新曲も聞けてホントに盛り上がりました。今後もときメモの関係事項はチェックしとこう。

さて、一応次回をもって最終回となる予定。特にプレゼントの告知をするので、そちらに興味のある人は見逃さないように。他にはやり残しや補足が少々の予定。

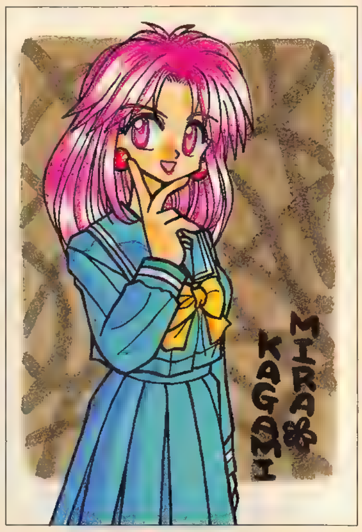
それではまた次回。ではでは。

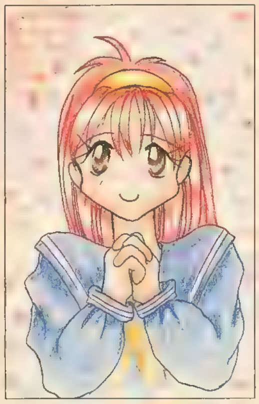

今回のプレゼント。



4人を応援してあげよう。

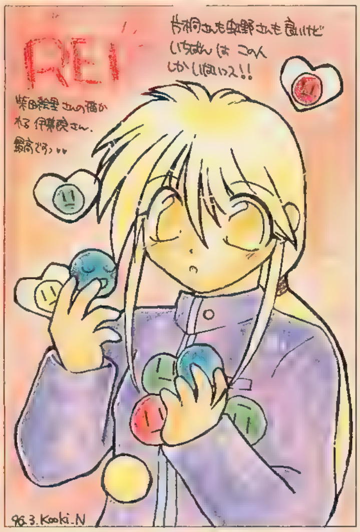

楽しいステージでした。


（青森県　大久保一美さん）


（静岡県　石黒ゆかりさん）

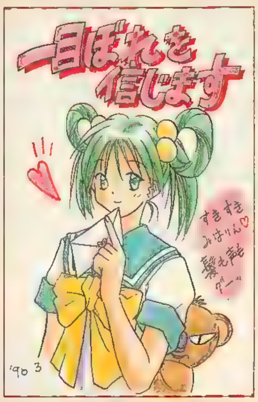


（埼玉県　比洋輪君）



（新潟県　鳴美小隆さん）


（埼玉県　琵琶法師君）



（埼玉県　田中宏治君）

応募券

創刊10周年記念企画　第13回ゲーメスト杯争奪

全日本ストリートファイターZERO 2 チャンピオンシップ

SPECIAL THANKS!



応募ハガキ（P.72についてるよ）は今号のほか、4／26発売のゲーメストEX、4/30発売のゲーメストにもつける予定。
慌てず騒がす締切を守って投函しよう！



大会開催日：1996年6月9日（日）
会場：ニュービアホール（JR浜松町駅下車、北口より徒歩8分）
参加選手：512人
ギャラリー：450人
内容：①ウォーミングアップ、フリープレイ
②512人によるトーナメント
・1回戦からブロック決勝まで2本先取、ノーマル設定
・ベスト8戦以降は8人トーナメント、3本先取、ノーマル設定
③コスプレ大会（昼休み）
④3 on 3ドリームマッチ
上位入賞者、カプコン開発者、ゲーメストライター、ギャラリーチームによるトーナメント
⑤カプコン新作フリープレイ
使用キャラ：リュウ、ケン、サガット、アドン、春麗、ナッシュ、バーディー、ローザ、ソドム、ダン、さくら、ゲン、ロレント、ザンギエフ、ダルシム、豪鬼、ベガ、ガイの18人

ここで大会内容について新情報だ!!

その1．今大会では、ゲームスピード、座る場所をジャンケンで決定。ジャンケンに勝った選手が、自分の好きなほうを選べるぞ。
その2．大会での使用キャラクターは、当日朝の受け付けで決定してもらう。ぎりぎりまで迷ってくれ！ちなみに大会中のキャラ替えは禁止。

読んでね♡　今大会の参加方法は各地の予選で勝ち残るか、ハガキで当選するか。どっち選ぶにしても絶対してほしくないのは、重複した申し込み。もしなにかの手違いで参加権がだぶっちゃったヒトは、大会開催10日前までに実行委員会に申し出ること。当日、重複した登録が発覚した場合は、失格って事になるから気をつけてようね。

問い合わせ
株式会社　新声社
全日本ストリートファイターZERO 2
チャンピオンシップ実行委員会
TEL：03(3293)9324　担当：タケモリ
主催：新声社ゲーメスト
共催：株式会社カプコン

絶句!!

闘姫伝承
ANGEL EYES

テクモのマザーシステムを使った第2作目はこのゲームだ!

©TECMO.LTD.1996

担当:ワイルダーKEI
(こ…この俺が…)

ザ・ハーレム

とは言っても、ゲームの中心がハーレムというわけではない。テクモがマザーシステムを使って送り出す、でろ〜んでろでろに次ぐ第2作目は、何と一登場人物8人が、全員女性なのだよどうするよおいっ!

それに、この好色…もとい!異色の対戦格闘ゲームは、描き込みキャラ5人の中にポリゴンを使用した3人のキャラが混じっているのだ。要するに、アニメ調のキャラVSポリゴンキャラという組み合わせも存在するのじゃよ。

それじゃぁ、各キャラのちょっとした紹介をしてみよう。

●ライヤ
セント・テーカン学園に通うこの女子高生は、ミニスカートをひらひらと舞わせ、君達の股間を間違いなく直撃することだろう。さて、冗談は抜きにして、彼女の使いやすさはかなりのものだ。

●レイカ
横浜中華料理店「満腹軒」の看板娘にしてライヤのライバル。高校生だ。

●チビ子
貧乏一家の次女で中学生。ロリコン度100パーセント。体操服好きは迷わずGO!

●ミステリアス・パワー
地下カジノ「ロイヤル・フラッシュ」で働くやたらグラマーな女性。パフパフしてー!

●ハイウェイスター
何と一理科系の教師にして走り屋。本名は星 道子さん。そのはだけた胸元が俺の心を狂わせる〜!俺は狂い獅子。

●マリー&キング
本名:有栖川マリー。有栖川コンツェルンの令嬢で、前に抱えた熊のぬいぐるみと共に闘う中学生。ロリ度は高め。

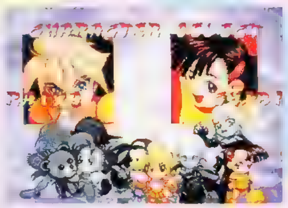
●リナ
ビキニ姿のサイボーグ。ジャンプしたときの蟹股がとてもビューティホー。が、哀しい過去を持つみたいです…。

●キリコ
とある富豪のメイドにしてその実体は。ああ…メイド姿がたまらんわ。

とまあ…今回はこんな感じだ。もっとどんどん紹介と攻略をしていく予定なので、楽しみにしてくれ。じゃあなー!


逃げてるわけじゃない、チビ子のバックダッシュ。


ポリゴン入ってます。


アーケードで全部女性の格ゲーはこれが初めて。


とても教師のすることとは思えん…。



オ〜、ヒーリング…

DEAD OR ALIVE

デッドオアアライブ

開発度45%

前回の"カスミ"に続いて、今回のキャラ紹介第2弾は、もう1人の女キャラ"レイ・ファン"と"ジャン・リー"の一挙2キャラだ！

担当：水と大地のアディトン　©TECMO, LTD. [illegible]

生死を賭けた近況報告

前回に引き続いて、今回も現在の開発進行度と、浮き掘りになりつつあるシステムについて、まずは解説していこう。

前号でキャラ数は、AOUショーで動いていた5キャラ（ジャン、カスミ、バイマン、ケリー、レイ）に、1キャラ老拳士が加わって全6キャラになる。と報告したが、今回のプレイ取材でもまだ動かすことができず、風貌以外はすべてベールに包まれたままだ。

また、もう1キャラ、女子プロレスラーの"ティナ"というキャラが、新たに加わるらしく取材時には、その大まかな外観だけは見られた（次号紹介予定）。

ほかに、ステージも前回お見せした"工場内"以外にも、中国の天安門広場に近い、歴史を感じさせるステージを作成中（今回は残念ながらお見せできない）。

さらに今まで本誌に多く登場してきた、バイマンはケリーに続き、コスチュームを変更中で、もう少し派手目なものに着せ変えるらしい。個人的には、前の1Pコスチュームも、渋くて好きだったんだけど…。

最後に、今回はオープニングデモを撮影することができたが、スペースの都合上、2枚だけしか掲載できないので、次号では連続写真でタップリお見せするぞ。



オープニングデモでは、ゲーム中には使用しない小刀を持って、かすみが演武を披露してくれるのだ



かすみ以外ではジャンとレイも登場。鼻をこすって余裕の歩行。

ジャン・リー

■ストーリー■

孤高の拳士、ジャン・リー―みなしごだった彼は中国広東省の孤児院で幼少を過ごした。無口で誰にも心を許そうとはせず、他の子供と一緒にいることも少なかった。愛情を知らずに育った彼にはそれに代わる「何か」が必要だった。

ある日、退屈のあまりいつものように孤児院から飛び出し、彼は町をぶらついていた。すると、広場のテントで面白い映画をやっていると町の子供が騒いでいた。彼はこっそりとテントに潜り込み、端の方に座った。

それは拳法の達人が力と技でもって次々と現れる悪人を倒していく、というストーリーの映画だった。まわりの子供はただ騒がしく見ているだけだった。しかしその時、彼は自分に必要な「何か」を見付けたのだった。

「これだ―力だ」

少年は瞬きもせず、映画に見入った。そしてスクリーンの中の格闘家の動きを脳裏に焼き付けた。彼は孤児院に帰らず、それから町で格闘の修行と決闘を繰り返すようになった。

数年後、己の力に自信を持った彼はアメリカへ渡り、ジャン・リーと名乗った。異国の地において対戦相手には事欠かなかった。町で一番強いと言われる者、見知らぬ格闘技を操る者に決闘を挑んではその全てを倒した。

やがて、力のみに頼る彼は用心棒まがいの仕事を引き受けるようになった。己の力を試せるなら善悪など全く関係がなかった。

しかし、ジャンが本当に欲していたのは金でも地位でもなかった。彼は己の空虚な心を満たす戦いを求めて、町から町を渡り歩いた。

そんな時、彼の前に現れたのが一人のアメリカ人ムエタイ戦士だった。最初、相手を甘く見ていたジャンは予想以上の相手の力に驚きつつ、初めて出会う強敵との攻防にいつしか喜びを感じていた。互いの蹴りに、拳に、孤高の拳士と呼ばれたジャンの心は熱くなった。

そして、凄絶な応酬の末に二人は同時に地に倒れた。荒い息が静まるとムエタイ戦士はゆっくりと起きあがり、歩き去っていった。

その後、ジャンはより強くなるために、再び「あの男」と戦う日のためにジークンドーの修行を本格的に始めた。

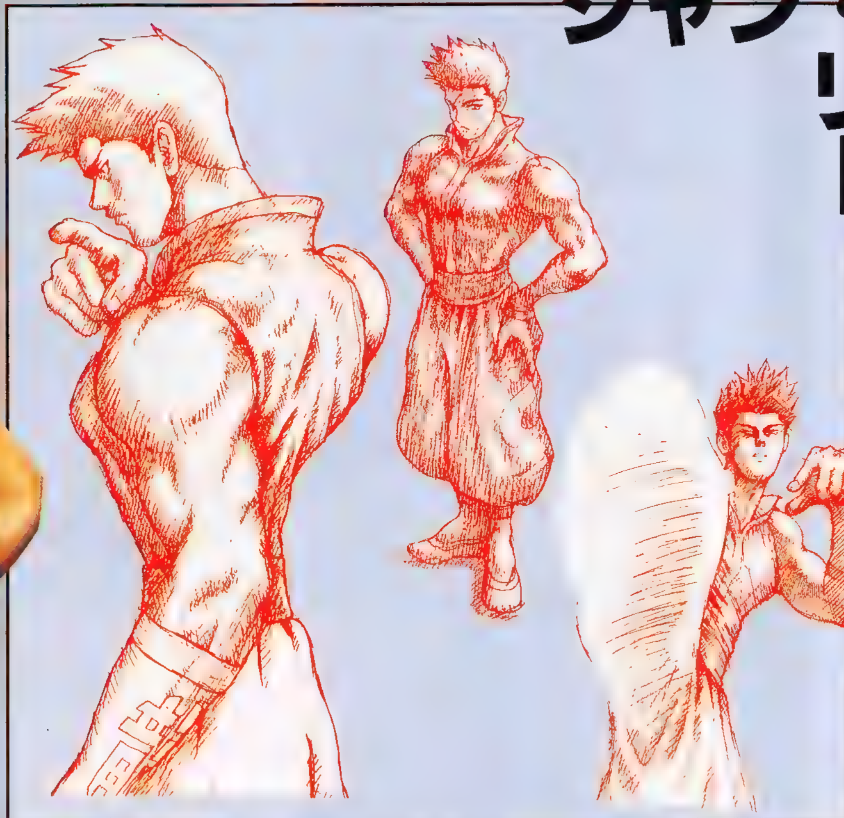
数年の後、未だ放浪を続ける彼は最強の格闘家を決定する大会の噂を聞いた。そしてその大会に「あの男」が出場すると言うのだ。

―あいつとまた戦える！

ジャン・リーは、一瞬笑みを浮かべてから、拳を強く握った。

ジャン・リー





鼓動が伝わる細かい筋肉の動き

ジャン・リーは、現在のところ最もモーションキャプチャーが反映されているキャラであり、〝動きのリアルさ〟という点では恐らく右にでるキャラはいないだろう。

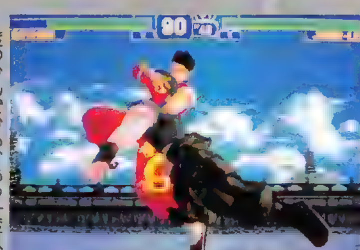
格闘スタイルは御存知のジークンドー。となれば、派手なボイスに込もった気合。そして力強い打撃技が主体の闘いとなる。

必殺技では〝ドラゴンバックナックル〟が、まさに象徴的(写真参照)。お馴じみの、ジークンドー風裏拳だが、今のところ中段技という以外、硬直時間が長く、主戦武器となり得そうにないのが非常に残念。

また、打撃主体と言っても投げ技が通常投げだけでは、ちょっと寂しい。てな理由かどうかは知らないが、首を極めて、そのまま相手を倒し込む、派生投げ(コマンドを2回以上入力)もあるぞ。



ジャンの代名詞、ドラゴンバックナックル。モーションがいかすぞ。



1度つかんでから、もう一度入力。首をきめつつ叩き突ける。

「ジャン・リー」プロフィール

国籍：中国
性別：男
年齢：20歳
誕生日：11月27日
血液型：AB型
身長：176cm
体重：75kg
3サイズ：B99・W80・H92
流派：ジークンドー（JKD）
職業：用心棒
好きなもの：ハンバーガー、グレープフルーツ
趣味：映画鑑賞（アクション映画のみ）

JANN·LEE

レイ・ファン

華麗なる動きこそレイ・ファンの長所

レイ・ファンはかすみと同じ女キャラだが、戦い方から受ける印象は対象的である。

女キャラだから、ある程度どちらも非力という点は共通。しかし、かすみは相手の力を利用しつつも、どこか力強い。

対して当のレイ・ファンは、相手の攻撃を受け流すことに重きを置かれたキャラだ。

そのため、つかみ技のモーションも他キャラと一線を画し（レイ以外はほぼ全キャラ共通）、ファイティングポーズも静止状態ではなく、常に受け流すように上体を揺らしているのだ（レバーを入れると止まる）。

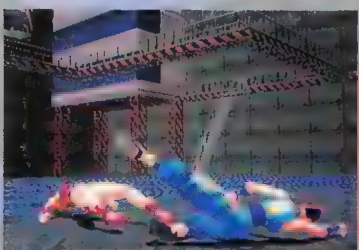


レイのファイティングポーズは、静止することがない。常に構えを流動させ、相手の攻撃に備えている。

打撃技も筋力を活用するものよりも、内なる気、つまり発勁を利用したものが多い。足技も、ちょうど相手の力が入っていない部分をすくったりして、最少限の力で相手にダメージを与えるものがある。


単発の中段技も、御覧のとおり。力の配分が実に合理的。


こ～んなハイキックで吹っ飛んでる相手の…。


足元をすくう。これはこのまま空中コンボとして成立。

「レイ・ファン」プロフィール

国籍：中国
性別：女
年齢：19歳
誕生日：４月23日
血液型：B型
身長：167cm
体重：50kg
３サイズ：B87・W55・H84
流派：太極拳
職業：学生
好きなもの：杏仁豆腐
趣味：カラオケ

LEI·FANG



■ストーリー■

明るく、素直、誰にでも優しく―時々いじわる。レイ・ファンはそんな女の子だった。

裕福な家に生まれた彼女は、なんでも一番を取りたくて、勉強も習い事もたくさんした。けれど何よりも得意だったのは、男の子に負けないために始めた武術、太極拳だった。

最初は習い事の一つに過ぎなかった。が、十三の頃には同じ道場の十代の門下生では練習相手にもならなくなってしまった。それほどにも技が上達した彼女は、みんなにほめられてとってもうれしかった。もっと、もっとほめられたい。彼女はいつもにっこり笑って男の子をぶったおした。

ある日、いつものように道場に向かう途中だったレイ・ファンは小さな男の子が黒いメガネ（サングラス?）をかけたずっと背の高い二人組に囲まれているのを見かけた。

ははーん、この人達、悪いやつらね。他の大人は見て見ぬ

レイ・ファン

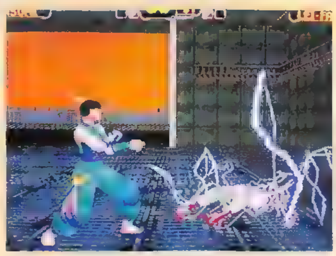


ふり。私が助けてあげなきゃ。
突然、顔にきつい一発をくらった二人組は、飛び込んできた相手が体のきゃしゃな少女だったのに驚いた。するとまた一発―
レイ・ファンの手足はまるで弧を描くように柔らかく、そして鋭く二人組の体をとらえた。やがて一人が倒されると、もう一人の黒メガネは腰からナイフを取り出した。
次の瞬間、レイ・ファンの右腕から血が飛び散った。男のナイフの鋭い刃に触れてしまったのだ。刃物―さされる……!
鋭い気合いの声とともに、さっと影が頭上を横切る。するとナイフを持った男は、はるかかなたに吹っ飛んでいた。男は後頭部をひどく打ちつけて、ぴくぴくけいれんしていた。
あぜんとするレイ・ファンの前に立っていたのは同じ年頃の少年だった。突然やってきた少年は、何も言わないで歩き去った。レイ・ファンの視界から「龍」の刺繍が施された道着がゆっくりと消えていった。
なんなの、あの人。別に助けてもらわなくたってよかったんだから。ほんとによかったんだから…。
その日から、レイ・ファンはより真剣に修練に打ち込むようになった。数年後には道場の師範代をも倒すほどになった。けれども彼女は今でも忘れることができなかった。
あいつ。あいつにまた会いたい…そして、あいつと闘ってみるんだ。
レイ・ファンには自分の胸の中のなんだかもやもやしたものの意味が良く分からなくなったが、きっとあの時の少年を倒せばすっきりするような気がした。だから両親が泣いて止めようと家を出るつもりだった。
ぜーったい、あいつを倒しにいくのー

何故彼らは闘うのか

デッド・オア・アライブ バックストーリー

デッドオアアライブのほとんどの登場キャラクターは、何か深刻な事情を抱え、どちらかと言うと暗めのイメージをかもしだしている。
そんなキャラクターたちは何故、文字通り生死を賭けて闘わなければならないのだろうか?
もちろん、個々のキャラクターの事情もあり、実際はそれほど深刻でない奴もいるかもしれない。が、問われるべきは、その戦闘に生き残ることの意味、目的なのである。



デンジャーゾーンでダウンすると、こんなことに…。

プロローグ

古来より幾度となく繰り返されてきた格闘大会。力と力、技と技がぶつかりあうさまに人々は熱狂し、さらなる刺激と興奮を求めてそのスタイルは進化を遂げてきた。
もっと過激な闘いを―そんな人々の欲求は新たな異種各闘技大会を生んだ。
ルールなど存在せず、ただ相手を倒すことだけが要求されるこの大会では、数々の熾烈な闘いが繰り広げられた。やがて闘いの過激さは頂点を極め、試合中に命を落とす者も少なくはなかった。しかし、大会優勝者に与えられる莫大な賞金と名誉を求め、無謀にも大会に讃歌する格闘家は後を絶たない。
出場する格闘家たちの力が均等するようになると、完全決着を望む声は高くなり、ひとつのシステムが生み出された。リング外周に設けられたデンジャーゾーン―数々のトラップが巧妙に仕掛けられたこのゾーンでは、一定以上の負荷がかかるとその威力を発揮する。その刺激的な演出に観客は酔いしれた。
さらに、闘いの勝敗には多額の金が動くようになり、賭けそのものが合法的に行われるようになっていったのである。
いつしか大会はその規模を拡大し、世界各地から強者が続々と集まるようになった。大会は世界中に中継され、その存在は誰しもが知るところとなった。
今年もまた大会が始まろうとしていた。格闘家たちは過酷な舞台へと上がっていく。それぞれの想いを心に秘めて…。
人々はこの闘いを「デッド・オア・アライブ」と呼んだ―。

次回予告

●キャラクター紹介
バイマン（コマンドサンボ）
ティナ（女子プロ）
●ゲームシステム紹介
打・投・極（つかみ）の関係

次回のキャラクター紹介第3弾は、上記の2人。
バイマンは今まで、このページを読んでくれている読者にはお馴じみの、ロシアのコマンダー。ティナは、どうもレスラーらしい。



バイマン（右）の関節技は非常にカッコいい。



©SUNSOFT 1996

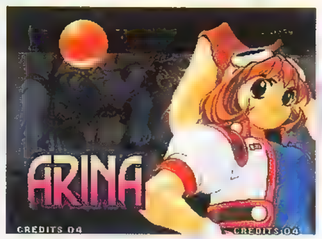
この演出は魅力だが、まじめに対戦したい人に特におすすめ!楽しいよー。

生殺し状態の担当：珈琲　ふりーく



AOUショーバージョンよりかわいくなったと評判の夏美



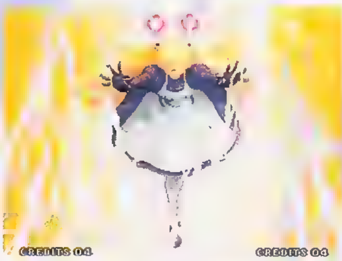




ステージ間アイキャッチ。これ結構いい味出してる!

名前　間　夏美（はざま　なつみ）
出身　ドタドタ国　バタバタシティ
身長　167cm
体重　65kg
性別　女
年齢　16才
すき　ドライブ、親の形見のジープ
きらい　退屈なこと

車の運転がかなりうまく、ジープを自由に乗りこなす。最近、猫を拾う。





オープニングのティセ。



名前　徳川　超十郎（とくがわ　ちょうじゅうろう）
出身　わくわくシティ２丁目
身長　59.5cm
体重　19.8kg
性別　男
年齢　57才
すき　パトロール、逮捕
きらい　無能な一般市民
口癖　○○じゃー！　死刑！

わくわくシティポリス中央署署長（W、C、P、P、）
全世界の平和と治安維持と野望の為、ポリタンクZを開発する。









こ、これは、ボーナスくんではないかーギャラクシーファイトファンにはおなじみ。

名前　六条　麦（ろくじょう　むぎ）
出身　地球の日本
身長　108cm
体重　26kg
性別　♀
年齢　７才
すき　まるるん、おとうさん、おかあさん、学校
きらい　ウーロン茶

突然森の中で迷子になってしまった小学校１年生。
森の中で泣いているところをまるるんにひろわれる。



まるるんの背中にくっついているのが六条　麦♡

名前　徳川　ハム助（とくがわ　はむすけ）
出身　署長宅ガレージ脇
身長　49.3cm
体重　12.5kg
性別　オス
年齢　７才
すき　ハム
きらい　近所の子供（いじめられるらしい）
口癖　語尾に“でやんす”を付ける。

署長宅ガレージに住む警察犬。
ポリタンクZのチューンを行っている機械技師。
よろしくメカドック。

ゲージ4つの使い道

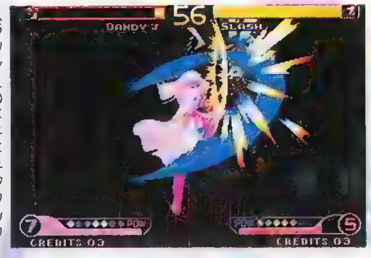
わくわく7の大きな魅力であるゲージ関連をおさらいしつつ、新しくわかったところにも触れてみる。

攻撃や防御をすることにより画面下のわくわくゲージが徐々にたまっていき、ゲージが一杯になるとわくわくパワーが一つチャージされる。わくわくパワーはキャラが持っているわくわくボールの数だけストックすることができる。わくわくボールは対戦時は常に7個持っている。CPU戦時は1個からスタートしステージクリアごとに1個増えていき上限は7個だ。

わくわくパワーを使用して出すことができる技は以下の4種類だ。

●**ドキドキアタック**

各キャラクターが、1つ又は2つ持っている特殊な必殺技。コマンドはキャラによって異なるが、→←↙↓↘→など少し長めのコマンドだ。



スラッシュのドキドキアタック「ダークネスラッシュ」。

●**ハラハラアタック**

各キャラクターが1つずつ持っているガード不可能な必殺技。コマンドは↓↓A+B orC+Dで全キャラ共通。DANGERの表示が出るが、意外にお遊び系の技が多かったりする。

●**必殺技のパワーアップ**

通常必殺技のパワーアップ版。その必殺技で使用するボタンの種類（パンチならA+B、キックならC+D）を同時押しすることにより発動する。必殺技をパワーアップさせるためあまりハズレ!?がなく堅実なゲージの使い方といえるかも。

●**スーパーモード**

攻撃力、防御力が一定時間パワーアップする。コマンドはABCD同時押し。スーパーモードになると体が光り出しパワーアップするが、スーパーモードになる瞬間攻撃判定が出るので、こちらを狙うのも面白い。また爆皇 雷の必殺技イナズマクラッシュはスーパーモード時のみ空中で出すことができるようになる。


まるるんのハラハラアタック「みらくるボイス」。

技に遊びの要素がたっぷり

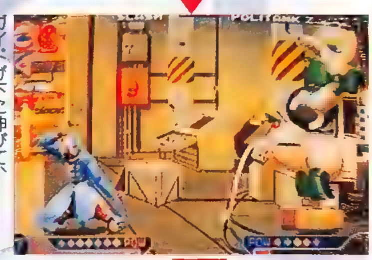
わくわく7はユーザーフレンドリーなゲームだが、技の演出に関してはかなり開発者自身が楽しんでいるようだ。

例えばティセの飛び道具必殺技「あれこれポイ」。これは↓↘→+Aというコマンドの技なのだが、ボタンを押す長さの違いでなんと8種類もの飛び道具を投げわけることができる。

ポリタンクZのハラハラアタック「ビックリドッキリ弾」も面白い。

こんな感じで楽しい必殺技がたくさんあるわくわく7だが、発売はちょっと先になるみたいなのだ。期待が大きいゲームだけに、待ちくたびれちゃうよーとの声もごもっともだけど、こればっかりは…。


ハム助がラッパを吹くと、


ガイドが下に伸びて、


鉄球を転がす!ヤッ○ーマンのノリですな。さすがに「今週の…」とまでは言わないが。


「え〜と」。あれこれポイ1段階目。セリフからすると投げるものを探しているようだ。


「ん〜と、どこだっけ」。これぐらいまで探すと、投げるものもそれなりに…。


「あれえ、やだー」。最高段階の8段階目。でかい!。ゲージを使うと投げる数が増す。

AIを搭[illegible]たち

GUNBLADE NY
Special Air Assault Force

©SEGA

TM

毎回毎回が真剣勝負。パターンは存在しない、勘とアドリブで攻めろ!

担当：きらり屋

巨大都市ニューヨークを舞台にしたセガのガン・シューティング・ゲーム「ガンブレードニューヨーク」が、いよいよ4月下旬に発売されることになった。使われるボードは、あのセガおなじみのバーチャファイター2と同じモデル2、ポリゴンバリバリのテクスチャーマッピング仕様なのだー

今までにも何度かこのゲームを紹介してきたが、間もなく発売ということでプレイ直前にゲーム内容をもう一回おさらいしておこう。

ニューヨーク本格ロケ敢行

「ガンブレード」の舞台となるのはニューヨーク市街で、カメラの動きと共に見どころの一つとなるのがこの美しい背景だ。タイムズ・スクウェアや5番街、国連本部などニューヨークの街並みや建物が細部に至るまで再現されていて、そのリアルさといい美しさといい、まるでアクション映画を観ているよう気分にさせられてしまうくらいカッコイイ。

というのもこのゲーム、わざわざニューヨークでの現地取材で数多く写真を撮り、その資料をもとに開発されているのだ。だからその迫力といいリアリティといい、ダテじゃないぞ。

そんな舞台で闘う君は、特殊攻撃ヘリコプター「ガンブレード」のガンナー。「ガンブレード」は大統領直属機関であるSAAF（特殊空中強襲部隊）で設計された試作武装ヘリで、その設計意図は真にテロリスト制圧、暴徒鎮圧に重きを置かれている。この市街地対人戦のために作られたガンシップタイプの武装ヘリコプターで、凶悪な武装テロリストに占拠された街を奪回するべく乗り込んでいくのだ。

果たして君はすべてのステージで「ガンブレード」と一体になり、敵を空からせん滅することができるだろうか？巨大都市ニューヨークをテロリストどもの手から解放することができるだろうか？



武装強襲ヘリ「ガンブレード」発進！

ガンブレードNYゲーム内容

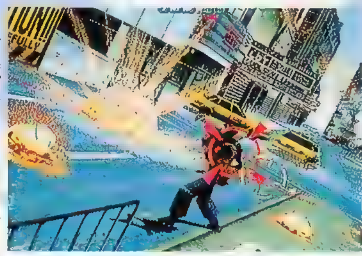
このゲームには初級と上級コースがあって、それぞれ4ステージ用意されている。

1つのステージはかなり広いマップでできていて、敵の出現場所は決まっている。一定の敵を倒さないと先に進めない場所などもあるので、さっさとやっつけてしまおう。各ステージの最後には様々なボスが待ち受けていて、こいつらもできるだけ速攻で倒さなければならない。もたもたしているヒマはないのだ。

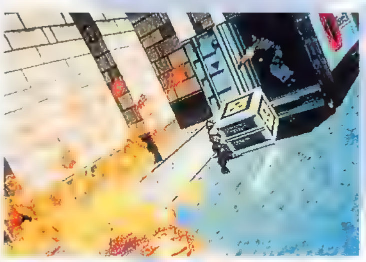
「ガンブレード」のマシンガンは、とっても使える弾切れなしの連射式。だから弾数のことなんか気にせずバリバリ撃ちまくれー

そして敵の撃ってくる弾は撃ち落とすことができるから、最後の最後まであきらめないであがいてみよう。

街中に乗り捨てられたタクシーや、放置されたドラム缶などは、撃ち込めば大爆発するのでボムとして利用することもできるのだ。危なくなる一歩手前で使ってみよう。



2人同時プレイなら協力し合えるが、敵の攻撃も激しくなる。

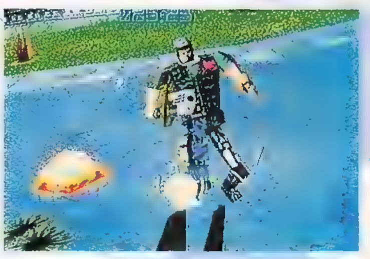


箱を壊して、大爆発を起こせ！





ヤバい！真っ正面から狙ってくるぞ!!



片足を撃たれてもこっちを攻撃してくるタフなアンドロイド。

逃げる逃げる〜 ひょっとしてヘエ積んでる〜？

敵を一生懸命狙っているつもりでも初めのうちは、ピョンピョン横っ跳びで逃げられたり、バク転でかわされたりと思ったように弾を命中させることができない。それもそのはず、「ガンブレードNY」では、ガンゲーム史上初めて敵たちがAIで思考するようになったのだ。ということは、敵の動きが毎回違うので当然完璧にパターンにするというのは無理になってくる。

具体的にどんな感じなのかというと、例えば敵に続けざまに弾を撃ち込もうしてもいきなり今まで動いていたのと予想もつかない方向に身をひるがえして逃げたりしてくれるのだ。慣れないうちは、なかなか厄介だと思うよ。

また敵の種類にもよるのだが、仲間同士でどんどん集まってきて、大勢で攻撃してこようとする奴らがいる。そん



な敵でも周りにいる仲間がみんな倒されて自分独りになったしまったとたん、逃げ出したり物陰に身を隠そうとしたりするのだ。ちゃっかり考えているってことだよね。

敵は結構タフな奴が多く、何発か撃ち込まないと死んでくれない。テロリストたちは某国で軍用に開発されたアンドロイド兵士、つまり人間じゃないのだ。撃ち込むと徐々に体のパーツが破損していき、しまいに全壊してしまう。このとき狙い方によって破壊される部分が違っていて、例えばテロリストの右足を狙って撃てば右足が銀色の金属をさらけ出し、左腕を撃てば左腕が金属を…といった具合に細かい部分で演出が効いているのだ。

そしてAIを積んでいるのは敵だけじゃない。ヘリに乗ったガンナーの視点で画面を映しているカメラも、AIで敵を追っているのだ。


「みんな集まれ！」とは言ってないが、固まろうとするぞ。



とにかく近くに撃つと反応して逃げる逃げる。


エネミーの耐久力は3〜5発。こいつはもうボロボロだ。



この銃撃戦、超アメリカっぽいぜ!!

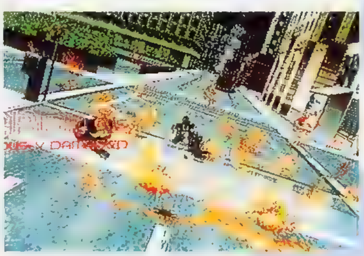
以前も紹介したように、この「ガンブレードNY」は他のガンシューとは違って画面が強制スクロールするわけではなく、敵を追ってカメラが縦横無尽に動くようになっている。これがこのゲームの爽快感の理由の一つ。さながらヘリが敵を追いかけ追いつき、勢い余って追い越して振り返るようなシーンはスピード感あふれ、見ているだけでも胸いっぱいになってしまうほど圧巻。プレイ中はおかげですっかりのめり込んで、気分はもうヘリのガンナーなのだ。

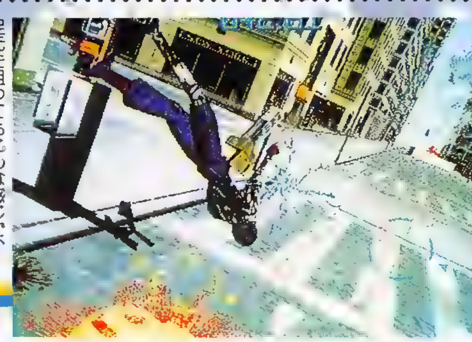
このカメラは敵を追って動くので、敵を倒す順番や微妙な時間のズレなどで毎回動く方向や映すアングルなどが変わってくる。完全にパターンにすることは不可能で、言ってみれば同じプレイを2度とすることはないのだ。毎回集中してプレイしていないとアレッ、というところでミスをするかもしれないぞ。

パターンにならないとはいっても、基本的に敵の出現位置はあらかじめ決まっているのでそんなに恐れることはない。

要は何種類かいる敵のクセをそれぞれ把握しておいて、それなりの対処をしていくことが肝心なのだ。

筐体は専用の大型筐体になっているが、同じ場所に手をそえて楽に操作できるので女性でも簡単にプレイできそうだ。それでいてあの爽快感とくりゃ、やらないで見てるだけじゃもったいないよ（実際見てるだけでもスゴいんだけどね）。


とにかく色々な体勢で攻撃をしてくるエネミー。


足元を狙ってもこんな感じで、「ピョン」とかわす。10点。


敵がミサイルを撃ってきたぞ。でも破壊可能だ。あわてるなよ。

出血大サウァーーービス!!

スーパーリアル麻雀PVI

©SETA Co,LTD.1996

すごいぞ!!空前絶後のゴイスなプレゼント付き!

担当：トロゥク松山

もはや15日号名物 リアルマージャン特集

てなわけで1ヵ月のご無沙汰だったリアルマージャンコーナーである。発売日も迫ってきたことだし、もうすぐモニターの中で動いている彼女たちをジカに拝めるってえ話じゃないですか。

おっと、その前に軍資金の用意はできてるかなチミたち? シリーズ恒例の習わしとして、彼女たちの眩しい肢体を拝むにはそれ相応のお布施と神をも凌がんばかりの運気が必要である。軍資金が心もとない輩はバイトするなり定期を解約するなりぶたさんの貯金箱を割るなりして迎撃の準備を整えておこう。

あがってドッキリ! ワクワクエモーションシステム!

のっけから嵐の到来を感じさせる見出しで攻めた所で、問題の「ワクワクエモーションシステム」なる新機軸について説明させて戴こう。

このワクエモ（略語）というのは、3人の女の子が対局終了後に、あなたに対してどのような感情を抱いたかを判別するシステムなのだ。

対局中のプレイヤーの打ち方によって、女の子たちの感情が変化していき、最後に結果として「ハートの数」で表示されるのよん。ハートは全部で10個あり、勿論、数が少なければ「嫌い」でありアイムヘイトユーなのだが、ハートの数が多ければ「好き♥」でありラヴィンユーな感じ。

当然、打ち方によって変化する感情は女の子ごとに違うし、感情の変化は相手のセリフや表情にも現れるのだ。

セコイ打ち方で刻むか、安定鳴きまくりで攻めるか、一発狙いに人生を懸けるかーなどなど、君の中の漢が試されるシステムであると言えよう。

前作のPVでは、できるだけ安い手で刻んでいくのがCPUのランクを上げない秘訣であったが、今回ではこの「ワクエモシステム」のせいもあって、どんな手が最良なのか再考する必要があるぞ。

我思うに、おそらく平和のみであがっちゃったよへへイとかチョボイことをやっていると、**『大嫌い』**などとそっぽ向かれちゃうやもしれないぞ。やはりここは最低でも跳満以上狙いと洒落込みたいところであるな。

実は主題歌入り 君も大空に歌え

主題歌もついたよ。

どこで流れるかはまだ定かではないが、おそらくタイトルとか、コイン投入時とかエンディングとか、これ以上ないくらいにドラマチックな画面で挿入されていることだろう。

歌詞をゲットできたらイの一番で本誌に掲載するから、それまではハミング（ゲームが出てたらの話）で辛抱してくれ。

お客さんッ 今回はプレゼント攻勢ッス!

まぁこの豪華商品を見てくれたまいよーささ、チミもクイズに答えて特別豪華商品をゲッチューなりー

で、このクイズだが、前述の「ワクワクエモーションシステム」を応用した問題＋彼女たちの「足のサイズを当ててもらう」といった2段構えになっておる。名付けて、「スーパーリアル麻雀Ⅵガラスの靴コンテスト」ー

キャラごとの3択問題は、プレイしたときに彼女たちが漏らすセリフによって判別可能だが、「足のサイズ」は完全にチミたちの想像にかかっているのだー同じ身長の女の子を見つけて、足のサイズなどを聞いてみるとよいかもしれんな。とか。

さすがに3人のサイズをピタリと当てるのは至難の業だとは思うが、頑張って応募してねん♥

応募要項

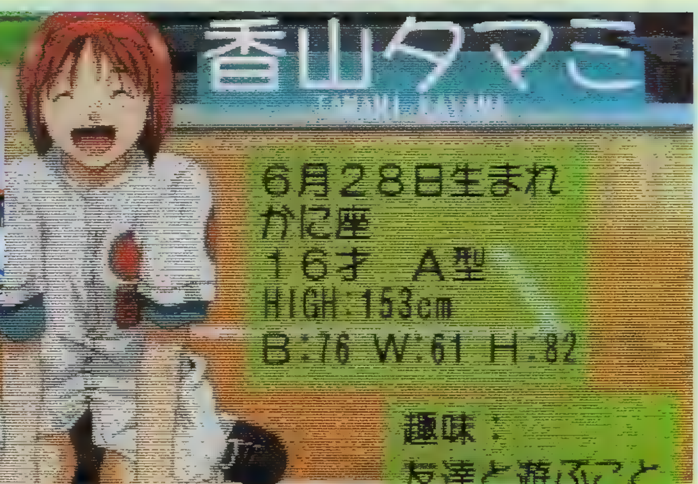
3択クイズの答えと3人の足のサイズを明記して、ハガキで応募してね。

新声社「PVI・ガラスの靴コンテテト」係までー

Q1 タマミの問題

Q.プレイヤーとつまらない麻雀を打つぐらいなら何をしていたほうがいいとタマミは思っているか?

1. 友達と遊んでいたほうがいい。
2. 家でプリンでも食べていたほうがいい。
3. 風呂に入っているほうがいい。





お、すこぶる(?)よい脱ぎっぷり



ちょいと罪悪感じる君はもう大人だよ。





子供扱いされるのを嫌うというが…うーむ。

Q2 ゆかりの問題

Q. ゆかりが負けた時の言い訳は？
1. メガネが曇っていたから。
2. おなかをこわしていたから。
3. ぼんやりしていたから。





齢のわりには服とかシックだよね。



嗚呼、白のブラウスか…。うにゅにゅ〜。

あまりスレてなさそーな所が良いかも。



Q3 真理の問題

Q. 真理が好きになれないタイプはどんなタイプの人？
1. 不潔っぽい人。
2. 浮気っぽい人。
3. オカマっぽい人。





シリーズ初の20代キャラだが、妙齢でナイス。



胸もとにチラリとのぞくレースが男の夢だ。



エプロン姿で迎えてくれるのか？ええのう。

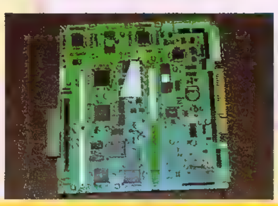


「スーパーリアル麻雀PⅥガラスの靴コンテスト」プレゼントリスト

ゲーメスト創刊10周年目玉商品！

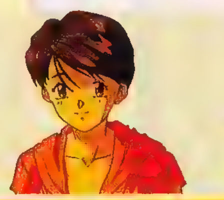
スーパーリアル麻雀PⅥ基板　1名様

（セタのハード部隊による手作り基板。ROMは製品版と同じ物です。製品出荷後にインスト、取説付きで差し上げます）



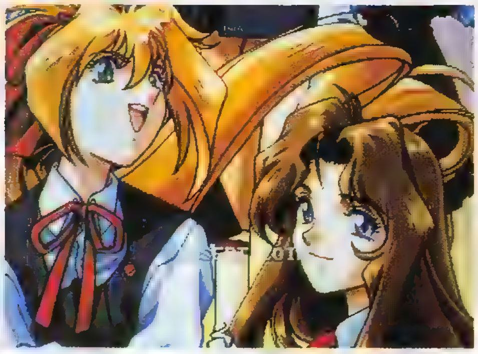
・PV取り込み用セル画　5名様

（PVの開発に実際に使われたセル画を差し上げます。キャラクターのカットの選択はこちらにお任せ下さい）



- タマ等身大POP　1名様
- ゆかり等身大POP　1名様
- 真理等身大POP　1名様
- 豆本1巻（タマ編）　10名様
- 豆本2巻（ゆかり編）　10名様
- 豆本3巻（真理編）　10名様
- PⅥテレホンカード　10名様
- サターン版PⅥポスター　30名様
- 手作りPⅥバッジ　5名様





あのセイブ開発の脱衣モノだ!

E雀ハイスクール

E JONG HIGH SCHOOL

©セイブ開発

セイブが脱衣モノの麻雀を出した!見慣れた作りだがレベルは高く、見ていて飽きない。1度はやってみよう。

担当：脱衣担当J★笹岡

各部活対抗 E雀杯争奪戦！

ゲームはもうお馴染みのアイテム有りのアリアリ麻雀だ。ゲームの設定は、"とある高校を舞台にした「E雀杯争奪戦」と呼ばれる麻雀大会に出て、優勝を目指そう！"というもの。

はたしてプレイヤーは、並みいる代表たちを打ち倒して、E雀杯を手にすることができるだろうか？

E雀杯争奪戦は、予選と本選の2つに分かれていて、予選3人＋本選3人の計6人。予選の3人とは、初めに対戦する相手を選ぶことができる。

予選の3人を倒すと本選へ。本選では、謎の校長を含む3人との対戦だ。

では、このE雀杯に出場する6人のプロフィールを紹介しよう。コレを見て、E雀杯での熱戦に備えてほしい。

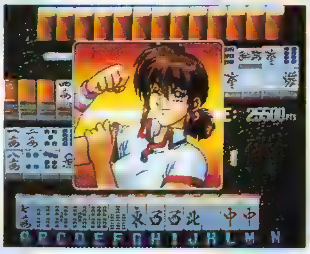
アイテムについては、写真を見てもらおう。なるたけ高い役で和がってお金をためてアイテムを買おう。牌交換、リーチ一発棒、ドラ積み込みがオススメ。余ったお金はアイテムルーレットだー



最初の予選では、3人の娘から選ぶことができる。



アイテムショップ。ルーレットで究極積み込みを狙え！

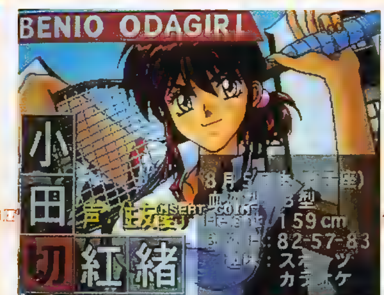

「リーチ！」ことあるごとにウインドウが出てしゃべる。

小田切紅緒(テニス部)

横浜にあるインドカレー店の次女。元来ががさつな上、男っぽかったが姉から借りた「エースをねらえ！」全18巻を一晩で読破し、感銘を受け翌日、即、テニス部に入部。日々これスポーツと女らしさに磨きをかけている。とは本人の弁。実は男子テニス部に憧れの君がいる。

159cm 51kg

スリーサイズ82－57－83



テニス部所属の紅緒さん。なぜかインドカレー屋の娘。


テニス部だけに、テニスルックで登場。


そして脱ぐ。これ、スポーツマンの常識。

早坂きいろ(バレー部)

おきゃんで陽気な典形的なO型気質。スポーツ万能だが成績のほうは今一つ。

友達思いで特に葵とは仲がよい。趣味は貯金でお金にはうるさい。毎日「くいしん坊バンザイ！」を標準で録画。5年目に突入しているという強者。

154cm 45kg

スリーサイズ78－55－82


バレー部なのでブルマで登場です。基本。



ボイスはバラバラの豊嶋さんだ。いいぞお。

ニューゲームジャングル

結城葵（弓道部）

真面目で少し気が弱く、同級生に対しても「です、ます」口調で話す。親友のきいろにも注意されるが17年間培ってきたものはなかなかに変えることは難しいようだ。精神修行を目的で始めた弓道に愛着を持ち始めている。結構ドラマが好きで「王様のレストラン」を見て以来、松本幸四郎にぞっこんという17歳。

160cm 51kg
スリーサイズ81－56－84



弓道部なので胴着に袴。常識ですね。これもまた良し。



この髪型もいいが、髪を下ろした彼女も見てみたい！

ミドリフィールズ大石（新体操部）

日本と米国の血が入ったクォーター。闇美術商として裏の顔を持つギャラリー経営者の父を持ち一年前、日本にリハウスしてきた。実は日本語バリバリなのだがわざと変な英語を使っていると思われる節がある。積極的なハリキリ娘。少しファザコンの気があり部担当の教師を「3週間以内に落としてみせる！」と公言している。

164cm 53kg
スリーサイズ89－59－88



日系3世であるミドリフィールズ大石。もちろんレオタードだ。



髪が金髪なところを見ると、米国の血が強いのかな。

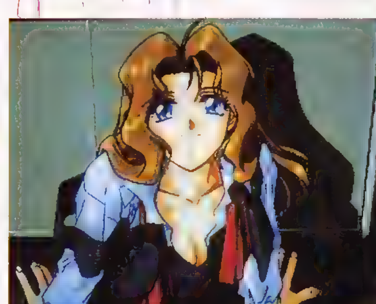
鹿鳴館桜子（生徒会長）

日本でも3本の指に入る兵器産業「鹿鳴館重工」の一人娘。幼き頃より文武両道を叩き込まれ、今では筋金入りのお嬢様の仲間入り。何でもできてしまうゆえに日々これ退屈な毎日を過ごしている。おっとりしている半面きついところもある。現在はペットの象で「セバスチャン」が彼氏という悲しき18歳。

158cm 48kg
スリーサイズ83－53－84



バリバリのお嬢様。お嬢様は美人でなければならない。常識。



生徒会長は制服で登場。乱れた制服がたまらん。

天堂紫（校長）

年若くして校長の任につき、さぞ気苦労が多いのではと思われがちだが本人は結構楽しんでいる節がある。常識人で気位は高いが冷たい感じはしない。好きな男の前では可愛い女になるタイプ。男子生徒の中でもファンが多く「歩くフェロモン」と噂されている。

171cm 53kg
スリーサイズ92－56－93



謎の校長、天堂紫。その美貌のすべてはゲームセンターで。

この6人に見事勝利すれば、E雀杯はキミのものだ！キャラクターの設定が意外と細かくて、見ていて楽しい。この設定を見た上でプレイすれば楽しさ倍増することは請け合いだ。

またキャラクターはよくしゃべるので、そこら辺もちゃんと聞いてあげよう。



ラストチャンスの当たり牌ルーレット。結構当たるから楽しい。

本格的に活動開始!

ACE DRIVER
VICTORYLAP™

©㈱ナムコ

エードラーお待ちかねの第2弾「ビクトリーラップ」、より迫力を増しての登場だ!

担当：ずるずる

コースは3つ!

近未来のレースゲームを想定して作られたエースドライバーの第2弾が発売されたわけだが、みんなはもうバリバリにやっているかな?

その近未来のイメージがいっぱいに出たマシンは、前作から同じチームにて再現されており、さらにマシン自身も見事に進化していることも見逃せないところだ。



前作と比べると、3コース選ぶという項目が増え、強力に!





さて前作では1つのコースで、3タイプのマシン（性能差による違い）で走っていたが、今回のビクトリーラップより、3つのタイプのコースが設定され、その中からプレイヤーが任意に選び、走ることとなった。

その3つのコースとは、1つは前作のコースで、残る2つが新しく作られたコースだ。

よりやさしいもの、より難しいものが追加されたと考えてくれればいいだろう。

遊び方もいろいろ!

このゲームの遊び方だが、まず1人用では、3コースを選ぶことから始まり、クラスをセレクトし、AT、MTのセレクトをして始まる。



マシンをよ～く見ると、新しいタイプになっている。





コース自体も3コースになった。これでより楽しめるはず!

通信時は、多数決でコース、クラス（法則あり）が決まる。

なお、この通信時には、チャンピオンシップなるモードがあり、3コースを走破する中でポイントを争うことになる（1クレジットで1レースの設定も存在するお店あり）。

これも熱そうだ!

ニューゲームジャングル



BGMも楽しもう！

ドライブゲームで忘れちゃいけないものとしてサウンドがある。
今回のこのビクトリーラップでは各コースに2曲ずつ、全部で6曲用意されている。そこで流れる曲は次の通りだ！

●SEROW VALLEY CIRCUIT
（ハイスピードコース）
1. RUDE
2. LET IT GO

●STREAM FIELD CIRCUIT
（セミテクニカルコース）
1. Haze in Daylight
2. Out for the Blue Shower





操作感などは、基本的に前作と同じ。気にせずやれるはずだ。

●CAPITAL CITY CIRCUIT
（テクニカルコース）
1. Slightly Refrac-tion
2. INFINITY
の6曲である。

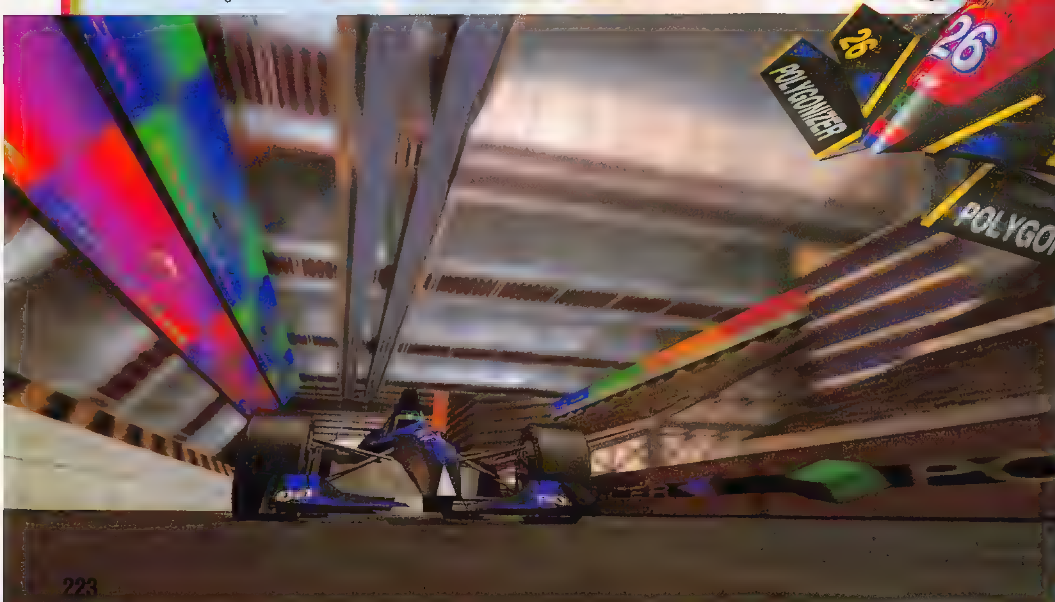
なおこの曲は、ランダムで（2曲ずつしかないけど）決まる。まあ落ちついて聴いて走るなんていうレベルに達するにはまだ早いかもね。



新しいモード「チャンピオンシップポイントモード」でバトル！

だがここでちょっとひと言。なんとこの6曲を1人用でプレイするときのみ、コースに関係なく選べるらしいぞ！次号以降で発表しよう！





あとはやるのみ！

まさにその通り！もうすでに発表が開始されているものなので、待つことはな〜し！
設置してあるお店を探してサルのようにプレイをするしかないでしょう。
コース紹介もまだなので、その辺もしっかりやりつつ、少しずつ攻略に入ろうと思います。うーし、やるぞー！

BASKETBALL SHOW-TIME HAS COME BACK!

スラムダンク2

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

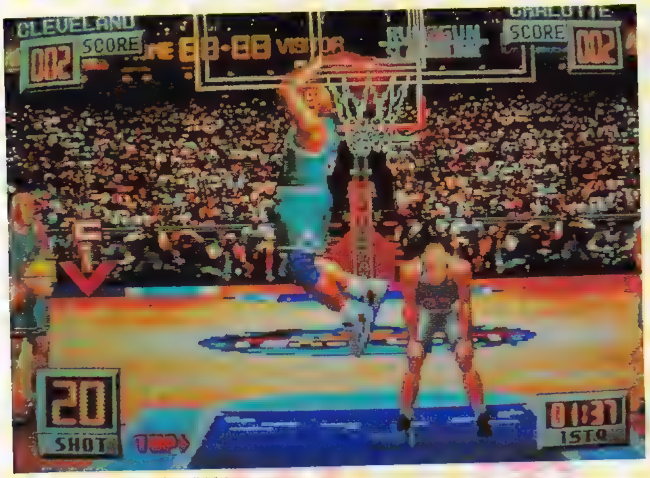
これこそバスケットボールゲームの決定版。やるしかないね。

担当：パワーセンター立衆多

大人気バスケゲームが帰ってきた！

今からおよそ2年前、抜群の操作性と完成されたゲームシステムで全国のゲーマーたちを震撼させたスラムダンク。このゲームを機に、スポーツ物で対戦プレイを楽しむようになった人も少なからずいることだろう。

そして平成8年春、待望の2作目が発売されることになった。ではスラムダンク開発スタッフが満を持して放つ本作品を紹介していこう。



もらったぜ、背面ダンクだ！

1st QUARTER 操作系

コンパネは旧スラムダンクと同じで、8方向レバーと3ボタンを使う。ということは、いちいちインストカードを読み直さなくても、前作をプレイしていた人はすんなりとゲームになじむことができるワケだ。親切設計だね。

また、今回からはBボタンでもリバウンドを拾えるようになった。Aボタン使用時との違いは今のところ分かっていないので、これについては各自ゲーセンで調べてみよう。



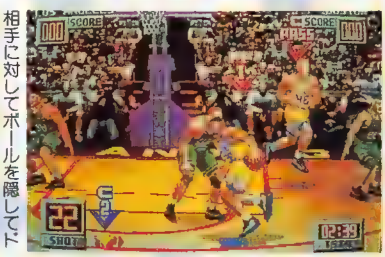
コラコラ、まじめにディフェンスせんかい！

2nd QUARTER ビジュアルがさらに充実

操作系こそ変わっていないが、ことビジュアルに関しては大幅にパワーアップした。

まず最初に目につくのが、キャラクターがひと回り大きくなったこと。ガードとセンターの体格を比べると、はっきりと違いが分かるので（身長差で）判別がとてもしやすい。

英語による実況アナウンスや、軽快なBGMももちろん健在。本場アメリカの雰囲気を彷彿とさせるその迫力は、ファンならずとも必見だ。ゲーム中のインスタントリプレイやハーフタイムショーも見逃すな！



相手に対してボールを隠してドリブル。体育教師は大喜び。

3rd QUARTER AOUショーにて

2月に開かれたAOUショー会場にてプレイした感想、および気が付いた点を幾つか書いておこう。

①スローインの改良

スローイン直後、特に得点が入った後のスローインは、すぐさまスチールをかけてボールを奪うのがセオリーであった。しかし今回はそれができなくなっている（得点者がライン際から離れるため）。

②パワーダンク減少？

恐怖の荒技、パワーダンクが出にくくなったようだ。CPU戦でさんざん苦しめられることはもうなくなるのか!?

③チーム数が増加

使用できるチーム数がぐっと増えた。それぞれチームカラーが異なっているので、全チームALLクリアを目指してみてはどうかな？


フェードアウェイもちゃんと使えるのだ。



突然ですがクイズです。新たに加わったチームはどれだ？

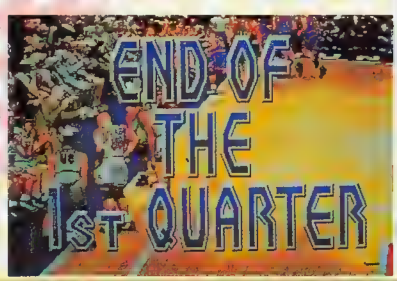


リバウンドよこせ！

4th QUARTER とにかく練習せい！

操作説明のところでは取り上げなかったが、フェイクやアリウープ、ダブルクラッチなどのテクニックは、今回もちゃんと使える。通信対戦台を利用すれば、最大4人まで同時対戦が楽しめるのは改めて言うまでもないよね。

発売までもう少し時間があるので、今のうちに操作方法をおさらいしておこう。ライバルたちに遅れをとるなー



ヘッドコーチガこと細かに指示を与えている。

ゲーメストムック新刊案内

強いあいつと闘うために、俺は選ぶ。ゲーメストムックシリーズ!!

ゲーメストムックVol.32
電脳戦機バーチャロン
4月30日発売 価格2000円 A4判

©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996





ゲーメストムックVol.33（仮）
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドーオーバーミスタラ
5月中旬発売予定 価格未定

DUNGEONS & DRAGONS,SHADOW OVER MYSTARA,and the TSR logo are trademarks of TSR.INC.and used under License.
©1996 TSR,INC.All Rights Reserved.
©1996 Capcom Co.,Ltd.All Rights Reserved.



ゲーメストムックVol.34（仮）
ストリートファイターZERO2
5月下旬発売予定 価格未定

©CAPCOM CO.,LTD.1996 ALL RIGHTS RESERVED.

電脳戦機バーチャロンムック発売にあたって、制作チームに突撃インタビューを敢行しましたので、その模様をお伝えします。

インタビュアー（以下猿） さて、突然ですがこの電脳戦機バーチャロン（以下VR）ムック制作についてのお話なんかをお聞かせ願いたいのですが。

人生末路くん（以下人） ん、何でもきいてよ。

猿 この本はいつもの攻略本とコンセプトが違うと聞いたのですが。

人 え、そうなの？ねえ、アナーキャー（以下穴）。

穴 おおぅ、やっぱり俺様のスーパーDOSマッスィーンは素晴らしい！なんでもできちゃうよ。…ん？起動しないぞ！またMaCユーザーのひがみでトラップを仕掛けやがったな悪代官（以下悪）め！

悪 なにを戯言を。そんなただ高いだけのゲームマシーンなぞ相手にするかい。

人 あの、これ。コンセントがつながってないみたいなんですけど。

一同 …。

悪 またかい。これで4度目だぞ。

穴 で、餌（食事のことらしい）食う話だっけ？

猿 …。

悪 じゃあ、セキヤ!!（神保町のスパゲティ屋。うまい）にしますか。

人 あーぁ、行っちゃったよ。
こほん。とにかくいつものムックとはちぃーとばかし違うってのはたしかだ。判型もA4判と大きいし、VRの世界観や設定をビジュアル中心にごすばす紹介した、カッコイイ本だぞ。
描き下ろしCGもむちゃくちゃやかっちょえ～！ものを作ってもらったので、注目してほしいなぁ。
メカフリークな人たちにも満足してもらえるような内容になるよ。

猿 あれ、攻略とかは？

人 もちろんゲーメストから発売する以上、攻略は切っても切れないからね。これを読んで修練すれば、お気に入りの機体で魅せるプレイができるようになることは約束するよ。

猿 ふむふむ。とにかく発売が待ち遠しいですな。

ダンジョンズ&ドラゴンズ®シャドーオーバーミスタラ（以下D&D®2）とストリートファイターZERO2（以下ゼロ2）ムックが発売決定となりましたので、こちらもお話を聞きたいと思います。

猿 えーと、誰に聞いたらいいのかな？

人 担当は穴と悪とダイターン杉田（以下大胆）ですけど、あの2人は餌食いに行ったままだから、大胆に聞きますか。

大胆 まだ詳しいことは決まってないから答えられることだけね。

猿 D&D®2はゲーメストムック初の横スクロールアクションゲームの攻略本となりますが、その辺りについてはどうです？

大胆 いろいろと問題もあるんですよね。ゲームの進行は左から右にスクロールするのが基本だから、開きをいつもと逆の左開きの本にしようだとか、横長の判型にしようだとかね。

猿 それはおもしろいですねえ。

大胆 ま、ほかにもいろいろとね。はっきり言って、商売抜きです。この本。

猿 ？なんでまた。

人 企業ひ・み・つ。

猿 そうですか…。

大胆 このムックもVRと同様に、いつものムックとはひと味もふた味も違う構成になります。もちろん、攻略はどこにも負けない世界一の本になりますよ。

人 いいんですか？そんなに大きくでちゃって。

大胆 宇宙一でもいい。だって、うちからしか出ないもん。多分。だから銀河一でもいい。

猿 ガックシ。

大胆 銀河一って言うのは半分ホントとして、攻略に確たる自信の裏付けがあるからね。ライター陣も気合入りまくってるし。
やってみたいけど難しくてねえ…。って人にもクリアまで導きます。みなさんドラゴンスレイヤーになってください。

猿 では、話は変わってゼロ2のことをお願いします。

〈ガチャ〉

穴 いやーやっぱりタラコとイカにかぎるね。

悪 基本はチキンのホワイトソースだよ。

穴 はっ、何を言ってるんだかこのチキン野郎が。

悪 へっ、鳥と卵がダメなヤツには語る資格はないね。

猿 あの～、お取り込み中のところすみませんがムックのことで…。

穴&悪 なに？まだいたの。

猿 （ひ、ひどい）

人 いいの、気にしない気にしない。あの二人はいつもああやって漫才してるんだから。

穴 ゼロ2はさくらと春麗で決まり。俺様が全身全霊をかけてさくら&春麗本を作る！

猿 あの、そのほかは？

穴 あぁ、ほかはおまけ。付録みたいなもんだな。
春麗命！さくら愛してるよ！

悪 誤解されるような言い方はやめい！

大胆 CPU攻略に対戦攻略、アイランドに設定資料、インタビューなど盛りだくさん。

人 そうそう、ゼロ2アイランド（仮）用のイラストと文章ネタも大募集！締め切りは4月26日必着です。チミの魂の雄叫びを投稿にぶつけてね！

猿 おっ、無難にまとまったね。

このページの下2分の1はフィクションかと受け取れそうですが、9割9分ノンフィクションです。

NG

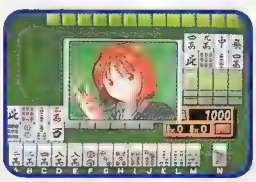


おまたせしました。シリーズ第六弾が近日デビュー！
前回をしのぐハイクオリティ・アニメーションで
おさわがせしま〜す。

イラスト／田中 良

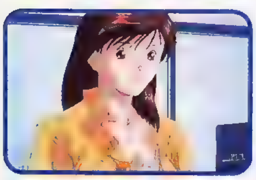
COMING SOON

スーパーリアル麻雀 PV











キャラクターデザイン、作画監督は田中 良。その他のスタッフもベテラン揃い。
恥じらいの表情、服のシワETC.どれをとっても脱衣麻雀の一級品！
動画枚数は前作PVの1.5倍。なんと、総カット数は130カットに達しました。
キャラクターの声を担当する声優が歌う主題歌入り。
早く覚えてみんなで歌おう。

ワクワク・エモーション・システム

麻雀を打つだけで
キャラクターの
気持ちがわかる、シリーズ初の
新システム搭載！
「大っ嫌い！」と言われるか
「また会いたいわ」と言われるかは
キミの腕しだい。

SETA® ©1996 SETA CO.,LTD.
株式会社セタ 東京都大田区西蒲田7-35-1 TEL.03-3733-0667（ユーザーサポート電話）

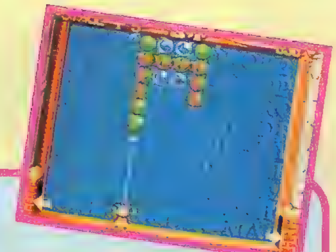
3つのモードで楽しさ倍増！



●ストーリーモード
7人のキャラクターの中から1人を選んで対戦プレイを行う2人対戦も可能なモード！



●ひたすらモード
玉を下まで積み切ってしまうまで、“ひたすら”に遊び続けるモード！



●ひらめきモード
制限時間内に画面上の全ての玉を消していくモード！

大人気 マジ2キャラクター大紹介



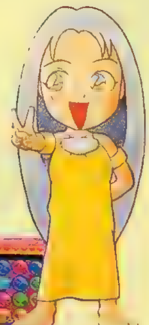
フール
楽天家でのんびりした性格、何があっても幸せそうな不思議なキャラクター。攻撃力はピカイチ弱いので上級者向け？



ハイプリエステス
インテリでちょっとタカビーな聖職者。ツンとすましたところが魅力かな。



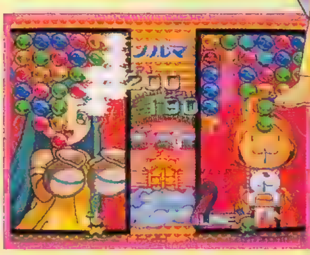
ジャスティス
ボーイッシュなのは見た目だけじゃない！勝ち気で負けず嫌いな女の子。



スター
いつもラン♪ラン♪と明るい笑顔で人気上昇中。きゃぴきゃぴの今風の女の子って感じかな。

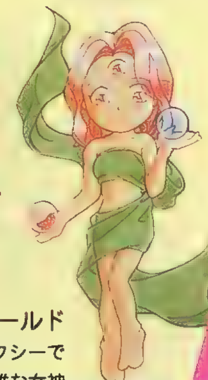


マジシャン
イイカッコしーでプライドが高くナルシストと三拍子そろった？ニクイヤツ。





チャリオット
行動力と野心いっぱいのパワーあふれる戦士。自分のことをヒーローだと言い切る熱血漢。



ワールド
セクシーで優雅な女神。

締切間近

マジカルドロップ2 倒せ大ボスキャンペーン!!

クイズに答えて、マジカルドロップ2の“キャラクター絵はがき”を当てよう！

最終ボスを倒すと、最終ボスはいったいどうするでしょう?！
1～3番の中から選んで、弊社にお送りください。

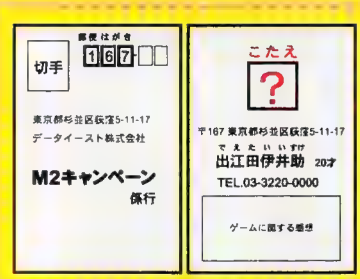
Q
1. 自分を磨くための旅に出る。
2. 改心していい人になる。
3. ぐれて救いようがなくなる。

抽選で2,000名に当たる!!

ちょっとふ・え・るかも!?

期間は5月末日の消印まで有効です。官製はがきに問題の答えと、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号をはっきりと書いて、ゲームに関する感想文を添えて送ってください。なお当選者の発表は景品の発送をもって換えさせていただきます。
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17 データイースト（株）M2キャンペーン係

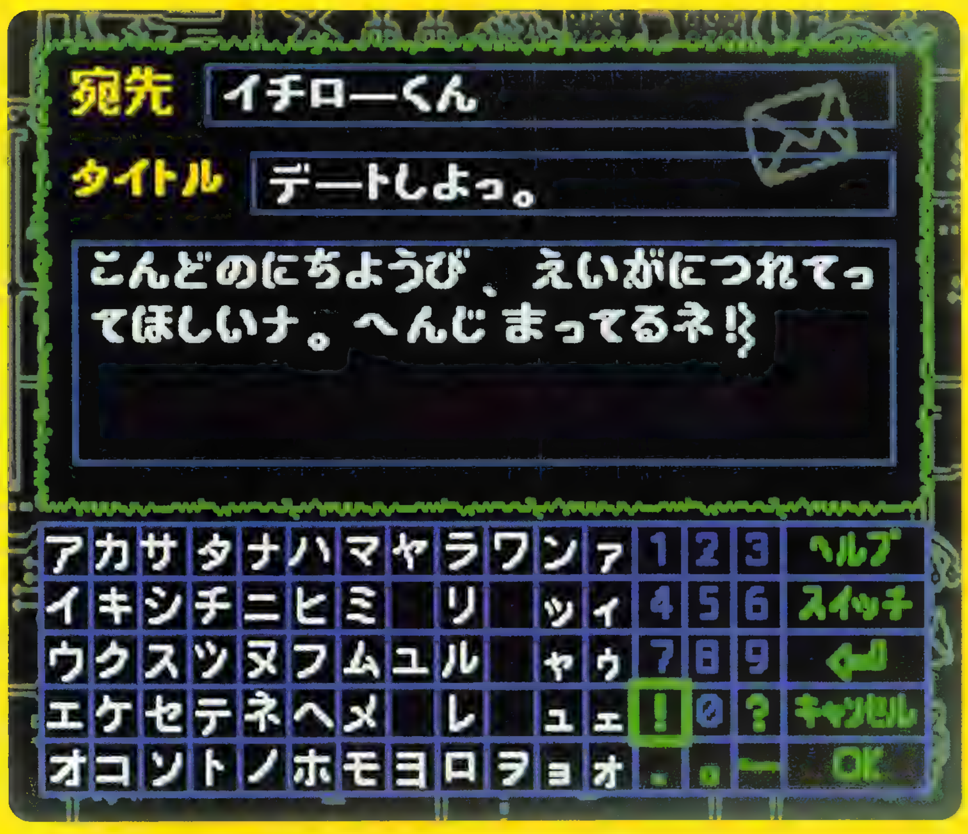
記入例



データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区荻窪5-11-17

©1996 DATA EAST CORP/LICENSED FROM Copyright©1995,RUSS LTD.
NEOGEOはSNKの商標です。


NEO GEO
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
マジカルドロップ
2
快進撃!
まだまだ続くマジ2 WORLD!!
ワールド
ラスボス倒して感動エンディングをぜひ見よう!



スーファミで電子メール。

ンで日本を結ぶXBANDモデム新発売。

情報接近、メールでドキドキ。

そしてうれしいことに、XBANDモデムは、なんと友達や対戦相手と交信できる電子メール機能も備えているのだ。メールのやり取り、ゲームのヒント交換、対戦相談などやチャットもできてしまう。また、掲示板、XBANDニュースといった、耳寄りな情報がゲットできるコーナーもスタンバイ。これからは、電子メールもパソコンなしでOKってわけ。さあ、XBANDモデムで、マルチメディア感覚を楽しもう!



XBAND 4月発売

スターターキット

XBANDモデム+XBANDカード(20度数)

価格 6,800円(税別)

■本体仕様 ●型式:CEJ01XB ●本体寸法:幅156mm×奥行33mm×高さ139mm ●重量:0.25kg ●通信速度:2,400ビット/秒 ■XBANDモデムは、アナログ電話回線でご利用ください。 ■XBANDスターターキット及びXBANDカードのお求めは、全国のスーパーファミコン取扱店/ローソン(XBANDカードのみ)でどうぞ。 ■XBANDカードには、別売りで40度数(1,600円)タイプを用意しています

お問い合わせ

カタパルト・エンタテインメント株式会社

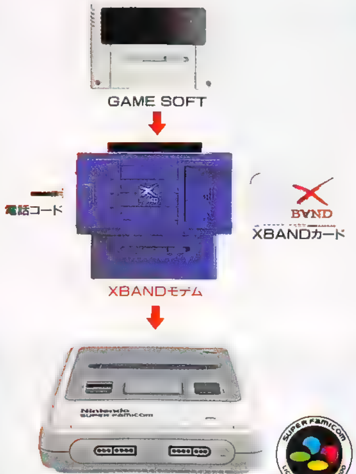
〒107 東京都港区赤坂2-14-4 森崎ビル2F
TEL:03-3505-9369 FAX:03-5573-4373

■XBANDモデム発売元:日商岩井株式会社 ■XBANDカード発売元:カタパルト・エンタテインメント株式会社 ■XBAND™は、カタパルト・エンタテインメント株式会社の登録商標です。

電話で対戦ゲーム。



ゲーム&メール自由自在。スーパーファミコ



XBAND
ゲーム・マッチング&電子メール
スーパーファミコン® 専用

スーパーファミコン® は任天堂㈱の登録商標です。

機能満載、ゲームでワクワク。

スーパーファミコンと電話回線を利用して、登録された日本中の未知の強敵とバトルできるXBANDモデム。相手を自動的に見つけたり、ライバルを8人まで登録できたり、魅力の機能を満載。2,400bpsの通信モデムで、アクション対戦ゲームを実現させた世界初のカタパルトの技術なんだ。料金は同一局番で30分間楽しんでも150円[対戦申込電話料10円＋対戦中電話料100円＋対戦料40円(XBANDカードより引き落とし)]。

GAME SOFT 増加中!!


スーパーマリオカート(©Nintendo)


スーパーストリートファイターII(©CAPCOM)


スーパーファイヤープロレスリングX(©HUMAN)



SQUARE

これならできる、こんなのやりたい。そう感じるなら、実現は可能です。

スタッフ募集

ミリオンセラー・ソフトとなった
私たちスクウェアの「ファイナルファンタジーシリーズ」も、
思い起こせばほんの小さなアイディア・メモから始まりました。
小さなメモが、多くの才能によって膨らんでいき、
一人の力では成し得ない大きな作品となったのです。
大切なのは新鮮なアイディアと個性、
そして何より、ものづくりに対するこだわりなのです。
「こんなのやりたい」「これならできる」
そんな思いがあるだけで十分。
それが結果として、既成概念にとらわれない、
新しいものを生み出すことになると、
私たちは信じているのです。
そのために、様々な才能が必要です。
もし興味をお持ちなら、とりあえずお話をさせてください。
チームでの参加、共同制作という形も考えられます。
スクウェアは、あなたの夢を待っているのです。

夢。そして実現。


● 魔女
※・いじわるで、自分の飼ってるアヒルに乗っている。
※・ムチを叩くとアヒルの鈴が鳴って 火の鈴のアヒルだと、火の攻撃、水の鈴のアヒルだと水の攻撃をする。

発想、個性、こだわり、

SQUARE



スタッフ募集

スクウェアでは、個人の仕事環境を第一に考えています。
それは、せっかくアイディアがあっても、機材がそろっていなくて形にできなかったり、
才能を生かしきれなかったりするのがナンセンスだと考えているからです。
そこでスクウェアでは、個人専用の開発機材や、最新の社内LANの構築、
個人ブースなど設備の充実に心掛けています。
また、裁量労働制、海外旅行休暇、借上社宅制度など、
個人の時間を有意義に活用でき、
創造力を十分発揮してもらえるような環境および制度を整えています。

夢。そして実現。



せっかくの才能を
生かしきれないのは、会社の損失。
ベストな環境で仕事をしてもらうのは、
当たり前のこと。

発想、個性、こだわり、

スタッフ募集

住宅

個性的でクリエイティブな仕事のためには、私生活の安定も重要な要素。そこでスクウェアでは、家賃を最大80%まで会社が負担する借上社宅制度を整備。賃貸の際の敷金支払いを会社立替(最大3カ月分)で行うこともできます。また、不動産物件を購入した際、10年を限度として会社がローンの一部を補助する住宅ローン補助制度、自宅手当も完備。

勤務時間

独創的な仕事であれば会社でやることにこだわる必要はない。公園の散歩が最高の創造空間だという人もいるのです。そこでそれぞれの最も快適なやり方で仕事ができるよう、1日に分単位の出勤でも8時間労働したとみなす裁量労働制を採用。自分の仕事をこなしておくことを条件に、標準勤務時間(10時〜18時)にとらわれず自由に働くことができます。

仕事環境

創造性をフルに生かすため、スクウェアでは常に最善な環境を整えています。集中力を高める個人ブースを始め、大量データをスムースにやりとりできる最新の社内LAN、各自専用の開発機材としてのMacはもちろんONYX、INDY、INDIGO2も既に導入しています。

規定待遇

昇給年1回、賞与年2回、交通費支給、各種社会保険完備、退職金制度、貸付金制度、健保組合保養所、定期健康診断、財形、持株会あり。海外社員旅行は2年に1回参加でき(実施は毎年)、いくつかのコース(期間はいずれも約1週間)より各自で目的地を選択。

休日

完全週休2日制。年間休日は有休とは別に148日となっています。夏期休暇は1カ月間連続して休むことが可能(95年実績)で、勤続1年を過ぎれば、最長10日間の海外旅行休暇をとることができます。その際、旅行資金として1泊につき2万円が支給されます。さらに、ゲームを1本仕上げたあとにも、1カ月間のリフレッシュ休暇が認められます。

勤務地　東京,大阪

職種

❶	プランナー	ストーリー・キャラクター・ゲームデザイン等の企画・演出
❷	グラフィックデザイナー	ゲームキャラクター・背景などのグラフィックデザイン
❸	プログラマー	ゲームソフトのプログラミング
❹	CGデザイナー	3次元を用いたグラフィックデザイン
❺	CGプログラマー	3次元CGのプログラミング及びレンダリング
❻	広報・宣伝	スクウェアのソフトに関する一連の宣伝企画業務(東京のみ)

資格

❶〜❻高卒以上、その他に
❸ C言語またはアセンブラでオリジナルゲームを作ったことがある人。若しくはゲームプログラマー経験者
❹ 空間デザインに興味があること
❺ GL、Open GLを使ったプログラム経験者、若しくはレンダラーがかけるか、Rendermanが使えること
❻ 22歳〜30歳位まで

応募

履歴書に希望する職種と広告をみた媒体名を明記の上、必要資料と合わせてお送り下さい(応募しめきりなし)

必要資料

❶ 企画書若しくは自分が過去にたずさわった映像、コンテなどの作品
❷ B4以下のカラー作品3点以上とデッサン・クロッキー数点
❸ プログラミングできる言語、マシンの一覧表。オリジナルゲームまたは作品リスト
❹ B4以下のカラー作品3点以上及びデッサン・クロッキー数点
❺ 経験のあるプログラムの概要またはレンダラーで作成した画像サンプル
❻ 職務経歴書と自己PR文
＊応募書類及び作品はいずれも書式・形式ともに自由
＊応募作品はご返却いたします
＊ご不明な点等はテープ及び、HOME PAGEにて応募要項をご案内しております。

TEL.採用担当　03-5496-5308
HOME PAGE　http://www.spin.ad.jp/square
E-mail address　office@square.co.jp
特にご質問のある方は、月〜金(平日)12時〜17時の間、上記の電話番号で直接係の者がお答えしますのでお問い合わせ下さい
＊会社案内のご請求は官製葉書に氏名、住所明記の上、お送り下さい

応募書類送付先　〒153　東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー(株)スクウェア「G4係」

会社概要

設立:昭和61年9月
資本金:44億9,700万円
年間売上高:330億円(1995年3月期)
経常利益:75億円(1995年3月期)
株式公開:日本証券業協会に店頭登録(1994年8月)
社員数:302名(1995年11月現在)
従業員平均年齢:27.0歳
関連会社:株式会社ソリッド(東京都目黒区)
SQUARE SOFT, INC(米国ワシントン州)
SQUARE LA, INC(米国カリフォルニア州)

SQUARE
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1 8-1 アルコタワー



牌が踊る!リーチ棒が舞う!——
アイテム麻雀の決定版!
E-JONG
史上最強のE雀登場!!
(絶愛-1989-
サイレントメビウス作画監督の
青木 哲朗
キャラクターデザイン・原画)
—新登場—
5人の女子高生+αがお相手!
当り牌を狙え!
テンポの良い演出と
アイテムによるミニゲーム満載!
E雀シリーズ第3弾!!
SPIシステム第3弾!
豊富なリアクションが
プレイヤーを飽きさせません!
E雀ハイスクール
E JONG HIGH SCHOOL
©1996 SEIBU KAIHATSU,INC.
セイブ開発
〒101 東京都千代田区三崎町2-20-1 TEL.03(3238)9169 FAX.03(3238)9187


誰も知らないもうひとつの"龍虎"。
ネオジオ最新格闘「アート・オブ・ファイティング龍虎の拳外伝」
龍虎の拳外伝
限定版
もうひとつの"龍虎"
店頭予約キャンペーン
店頭予約受付中!!
「龍虎の拳外伝」のネオジオCD・限定版が店頭予約のみで発売決定!
"龍虎"ファンなら、このチャンスは逃せないゾ!!
『アート・オブ・ファイティング 龍虎の拳外伝』ネオジオCD・限定版
[セット内容:CDソフト+「龍虎の拳外伝」マニアックコレクション(非売品)]
限定版・セット内容
特製ケース入り!
1.「龍虎の拳外伝」マニアックコレクション
こんなモノが入ってるゾ。もちろん、オール非売品だ!
●オフィシャルアートブック
●「龍虎の拳外伝」特製コイン
●スペシャルステッカーセット
※セット内容は、予告なく一部を変更する場合があります。あらかじめご了承
2.「龍虎の拳外伝」CDソフト
ディスクは限定版オリジナルデザイン(フルカラー)!
6月発売予定/8,800円(税別)
※この商品は予約のみの販売で、期間中に予約された方すべてが対象となります。
ULTIMATE K.O.



The Future Is Now
SNK
ART OF FIGHTING
龍虎の拳 外伝
©SNK 1996
[ネオジオCD専用ソフト]6月発売予定/7,800円(税別)
[ネオジオ専用ロムカセット]4月26日発売予定/32,000円(税別)
極めろ!Z
ネオジオCDソフトをとことん遊ぼう!
超大容量56メガD-RAM & 新搭載の倍速CD-ROMドライブで、
最新ゲーム・ワールドにばっちりアクセス。
すごいマシンが進化して「ネオジオCDZ」新登場。
すごいゲームを続々極めろ!
Speed
NEW MODEL
ネオジオCDZ
NEO·GEO CDZ
NEOGEOはSNKの商標です。国内で販売されているNEO·GEO CDのマークが表示されたソフトウエア、周辺機器はネオジオCDおよびネオジオCDZでご使用いただけます。
(ACアダプターを除く)
株式会社エス·エヌ·ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。

CAPCOM®

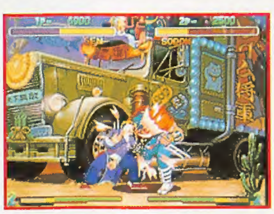
新たなる原点(ZERO)──
君の闘いを変える！

格闘ゲームの正統進化。闘(や)るなら基本、極(き)めるなら王道。









画面は開発中のものです。

©CAPCOM CO., LTD. 1996 ALL RIGHTS RESERVED.

- ●スーパーコンボの究極進化システム ＜オリジナルコンボシステム＞搭載！
- ●新キャラクタ追加でプレイヤー総勢18人の壮絶バトルが今ここに！
- ●洗練されたゲームシステムでオリジナル戦略を徹底追求！



＜カプコンソフト情報＞ 大阪(06) 946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991

電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にして下さい。


QSOUND™
QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。
CPS II
第15弾
STREET FIGHTER
ZERO 2
ストリート ファイター ZERO 2
●好評稼働中● CAPCOM FAX 通信 FAX:03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報などの知りたい情報満載 ★24時間いつでも引き出せます。★
株式会社カプコン® <AM国内販売部> ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)

ゲーメスト
May 5.15 1996
No.170
平成8年5月15日発行(毎月2回15日、30日発行)
第11巻第11号通巻第170号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区内神田1-11-4☎03(3293)9321
特別定価550円(本体534円)送料148円

待望のポリゴン・シューティングゲーム!!

namco



新世代XEVIOUS発進!!

SYSTEM 11

XEVIOUS 3D/G™

最新技術を駆使した、超美麗3DCG!!
テクスチャーポリゴン、モデルアニメーション、モーフィング、多彩なカメラワーク等これまでのシューティングゲームの常識をくつがえす高次元映像がキミたちを魅了する。



多種多彩な全7エリア構成!!
手に汗!手応え・達成感抜群のゲーム性!!
戦略性が求められる3段階パワーアップシステム!!
壮麗なビジュアルシーンの連続!!
元祖ゼビウスキャラ（隠れキャラも含む）も登場!!

これが、No.1の正統派シューティングゲームだ!!

2人同時プレイ可能!
途中参加・継続プレイ可能!

SPEC ▲モニター：横 ▲操作系：8方向レバー、2ボタン

©1982,1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

雑誌22443-5／15 ©SHINSEISHA 1996 Printed in Japan T1022443050557